Joypad

Le magazine des consoles
n°100 septembre 2000

Dreamcast N64 PlayStation/PlayStation 2 Arcade GB



100

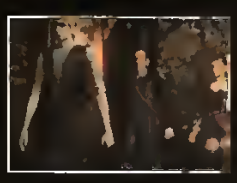


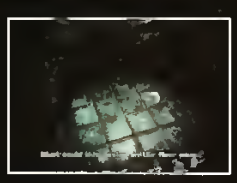
I 4161 - 100 - 35,00 F

JOYPAD N° 100 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1100 ESC • ANTILLES-GUYANE 38 F • REUNION 45 F



PlayStation







Koudelka, il n'y a pas que les hommes *qui sont à ses pieds*

"La mise en scène des séquences cinématiques est extraordinaire et reste digne des meilleures productions d'Hollywood".
Joypad, Janvier 2000

"Koudelka est magnifique. Graphismes somptueux, cinématique à tomber par terre, scénario très très fouillé en bref un magnifique jeu d'aventure".
Consoles Plus, Février 2000

"Une ambiance extraordinaire"
Consoles Plus, Août 2000

"Koudelka sera un jeu majeur de la PlayStation en l'an 2000"
Joypad, Janvier 2000



INFOGRAMES

SNK

www.koudelka-game.com

La PlayStation 2 en retard

Initialement, la PlayStation 2 devait être disponible le 26 octobre. Ça, c'était le plan de départ, si tout se passait bien. Comme toujours dans le microcosme du jeu vidéo régi par les lois du chaos, la nouvelle console de Sony n'arrivera finalement que le 24 novembre 2000. C'est une tradition dans le monde du jeu où l'on semble incapable de respecter une date. On imagine le chaos si les autres industries suivaient le même modèle ! Comme si personne ne contrôlait rien. C'est inquiétant, quand on y songe. La raison de cet étonnant retard de la part de Sony (qui semble ainsi mimer les habitudes des autres constructeurs...) pourrait être l'impossibilité pour le constructeur de fournir les marchés américains et européens en même temps. Priorité donc aux Etats-Unis alors que l'Europe rivalise désormais sans peine en termes de potentiels de ventes. L'Europe est encore la cinquième roue du carrosse, ce qui nous laisse une nouvelle fois amers.
Si les Japonais peinent à trouver l'Europe sur une mappemonde, peut-être les Américains la trouveront-ils plus facilement ? Faudra-t-il attendre la X-Box pour que le Vieux Continent existe enfin ?

T.S.R.

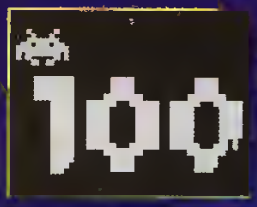



DÉODORANTS Ushuaïa POUR HOMME
L'efficacité n'a jamais senti aussi bon.
NOUVELLE EFFICACITÉ
TECHNOLOGIE HEADSPACE
Fraîcheur immédiate. Parfum 24h.
Pour renforcer l'efficacité de ses déodorants Ushuaïa utilise une technologie innovante : le Headspace. Cette technologie est un procédé d'extraction de parfum écologique qui permet de capter directement sur la plante vivante, sans l'abîmer, l'ensemble de ses molécules odorantes.
Résultat : des parfums d'une tenue et d'une qualité extrêmes.
TECHNOLOGIE HEADSPACE
Ushuaïa
djab

sommaire

Un centième numéro. Après environ 4 000 jeux décortiqués, analysés ou plus simplement joués, Joypad fête son anniversaire. Pour l'occasion, les jeux de qualité se sont donnés rendez-vous dans ce numéro. Du Virtua Tennis, du Grandia 2, du Final Fantasy 9, du Tenchu 2, une pléthore de titres Game Boy Color... Il y en aura pour tout le monde. Un numéro événement qui, pour ceux qui nous découvrent, retrace ces dix dernières années de jeux vidéo. Des années intenses, passées en compagnie de nos plus fidèles lecteurs. Merci à vous tous !

ÉVÉNEMENT — 28



OK, le bon goût de la couverture a dû vous mettre la puce à l'oreille. Eh oui, on y est enfin arrivé. Vous tenez entre vos mains le Joypad Numéro 100 ! Pour fêter l'événement, on a demandé à des Français centenaires de tester les jeux pour vous ! Je plaisantais, défendez-vous...

NEWS JAPON — 49



Greg entre du Japon avec plein de bonne volonté et... seulement trois jeux ! Ce mois sera particulièrement maigre en matière de news. Au programme : SNK Vs Capcom, Shadow of Memories et Spawn. Au moins, la qualité prévaut sur la quantité !

NEWS EUROPE — 56



Heureusement, du côté de l'Europe, c'est la pléthore de news ! L'excellentissime Ferrari 355 Challenge de Sega, Hidden and Dangerous, Metal Gear Solid 2, Rayman 2... Pour une fois, le Japon perd de sa précieuse !

NET P@D — 90



L'ici Paris des jeux vidéo n'est pas bien loin. Comme dirait Gorge Profonde : « Tu veux du biscuit pour ta feuille de chou ? Ma profession, c'est témoigner et mes témoignages c'est pas de la daube ! ». C'est ça l'esprit du Net.

Joypad est édité par la société M2P au capital de 100 000 francs. Imprimé en France. Dépôt légal à parution. Commission paritaire n° 71338. ISSN 1142-1298. Directeur de la publication : Christophe Lencot. Rédacteur en chef : Jean-François Morizio. Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Wilczynski. Chef de rubrique : Frédéric Lepelletier. Secrétaire de rédaction : Nicolas Gaudin. Maquettiste : Frédéric Bonnet. Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre, Grégoire Hellot (Greg), Jean-Baptiste Lefebvre (Jibé), Grégoire Szczerbinski (Shaddy), Cassy TV (Cassy), François Tarnowski (Tarnowski), Julien Chièze (Julien), Fabien Wittmeyer (Fabien), Jérôme Attard (Jérôme), Jérôme Boin (M. Brownt), Angel Cuevas et Yves Gaudi. Pour contacter la rédaction : redaction@club-internet.fr. Publicité Paris/province : 01 55 56 70 64.

Directeur artistique : Christophe Delpierre. Maquette : Sébastien Bonnefont, Yann Le Bec, Jean-Marc Demoly, Jérôme Lemoine, Xavier Mathieu. Correcteur photos : Stéphane Leclercq. Illustrateur : PI XX.

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25). Directeur de clientèle : Antoine Tomen (01 41 34 86 93). Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 86 33). Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28).

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin. Abonnements Joypad M2P, 59718 Lille Cedex 9. Tarifs 1 an (12 n°) France : 279 F, étranger bateau : 379 F. Tarif avion sur demande au 01 55 56 41 14.

Le serveur télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nuage Interactive. Rédactionnelle : Guillaume Petetin et Frédéric Lepelletier. Responsable : Frédéric Vercla.

Photogravure : Chromos. Europe. Imprim
Imprimé par Bretagne Offset de Rennes. Distribué par Transports Presse. Diffusion contrôlée.
Copyright de la couverture : Joypad © Joypad.
Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire : 71360.

Le numéro comporte un supplément sur les Fils de l'été. Si jamais l'un de ces deux n'était répertorié, prière de le signaler.

Le booklet des jeux de l'été

Retrouvez, dans ce numéro, le guide des jeux de l'été (non, ce n'est pas un recueil de mots fléchés !) avec en exclusivité le test de FF IX ainsi que les dernières nouveautés sur PlayStation 2. Un booklet brûlant sous tous les doigts !



JOYPAD 100 SEPTEMBRE 2000

ZOOMS — 95



C'est pas parce que c'est le numéro 100 qu'on va particulièrement se la couler douce. En substance, le titre le plus marquant de la rubrique Zoom sera sans conteste Jet Set Radio. Bien entendu, il y en aura aussi pour les autres.

TESTS — 111



Là encore, les titres officiels surclassent les jeux d'import en quantité. Turok 3 sur N64, Tenchu 2 sur PS, Virtua Tennis sur DC... Après mûres réflexions, ils surpassent aussi l'import en qualité !

COTÉ PÉCÉ — 166



Deus Ex, Ground Control, Diablo 2. Des noms qui ne vous disent rien pour l'instant. Normal, il s'agit de titres sur PC. Mais mon petit doigt me dit qu'un jour, on risque d'en entendre parler sur consoles.

ASTUCES — 168



Hey les gars ! , vous savez pourquoi Jésus ne peut pas manger des M&M's ? Réponse dans la devinette pourrie de la rentrée.

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Tomb Raider IV

La Révélation Finale n'est pas, contrairement à ce que son titre peut laisser entendre, le dernier de sa lignée. Effectivement, l'opus numéro cinq est en ce moment en préparation dans les chambres secrètes de Core Design. Le temps d'une journée, Chris s'est donc vu transformé en super-reporter de choc pour vos beaux yeux. Pour bénéficier en primeur de nos premières impressions, foncez à la page 14 !



PlayStation

Anison (zoom)
Baku No Natsu Yasumi (zoom) 109
Covert Ops (zoom) 109
Evo Space Adventure (test) 157
F1 Championship 2000 (test) 144
Gauntlet Legend (test) 157
Jeremy Mc Grath (test) 157
Koudelka (test) 142
LNF Skins 2001 (test) 158
Maestromusic (zoom) 106
Moho (test) 159
Mortal Kombat Special Force (test) 158
Nightmare Creatures 2 (test) 129
Parasite Eve 2 (test) 138
Rayman 2 (test) 136
RC Revenge (test) 159
Sno-Cross (test) 160
Spider-man (test) 140
Star Trek Invasion (test) 160
Suikoden 2 (test) 148
Suzuki Bakuhatsu (zoom) 105
Sydney 2000 (test) 154
Team Buddies (test) 161
Tenchu 2 (test) 118
Terracon (test) 161
TOCA WTC (test) 122
Vanguard Bandit (zoom) 104
Vib. Ribbon (test) 150
Winning Eleven 2000 (zoom) 102
X-Men Mutant Academy (test) 161

Nintendo 64

ISS 2000 (test) 134
Mario Tennis (zoom) 100
Operation Winback (test) 152
Pokémon Snap (test) 159
Turok 3 (test) 126

Game Boy Color

Casper (test) 164
Driver (test) 162
Four du Vivant (test) 162
Konami GB Collection Vol.4 (test) 163
Magical Drop (test) 163
Microsoft Puzzle Collection (test) 163
Oui-non (test) 163
Famille Fiorrateu (test) 164
Puzzled (test) 164
UEFA 2001 (test) 164
WCW Mayhem (test) 162
X-Men Mutant Academy (test) 164

Dreamcast

Aerowings 2 (test) 156
Bangaio (test) 156
Bust A Move 4 (test) 156
Dead or Alive 2 (test) 132
F1 World GP 2 (test) 146
Fur Fighters (test) 157
Gauntlet Legend (test) 157
GTA 2 (test) 157
Jeremy Mc Grath (test) 157
Jet Set Radio (zoom) 96
Magical Tour Racing (test) 158
Maken X Iheur Ex Machina (test) 158
Midway's Greatest Hits (zoom) 108
Plasma Sword (test) 159
Nightmare Creatures 2 (test) 129
Spirit of Speed (test) 160
Street Fighter Alpha 3 (test) 160
Virtua Athlete 2K (test) 161
Virtua Tennis (test) 114

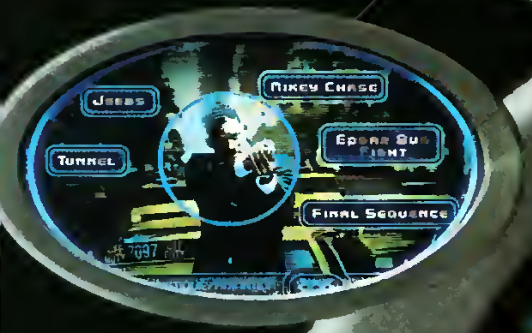
PlayStation 2

Bikkuri Mouse (zoom) 108
Dream Audition (zoom) 106
Orphen (zoom) 99

L'EXTR







MEN IN

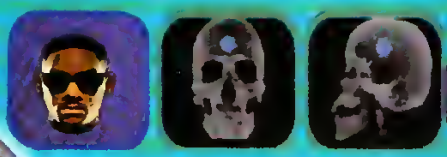
COMMENTAIRE VIDÉO DE TOMMY LEE JONES ET DE BARRY SONNENFELD

ÉTUDE MULTI ANGLE DE L'ANIMATION DES PERSONNAGES ET DE LA SCÈNE DU TUNNEL

ATELIER DE MONTAGE: DEVENEZ VOUS-MÊME RÉALISATEUR

DOCUMENTAIRE MIB







WARNING

au-delà de cette limite vous franchissez les barrières extra-interactives du DVD MIB

ACCÈS EXTRA-ILLIMITÉ

A DVD





BLACK

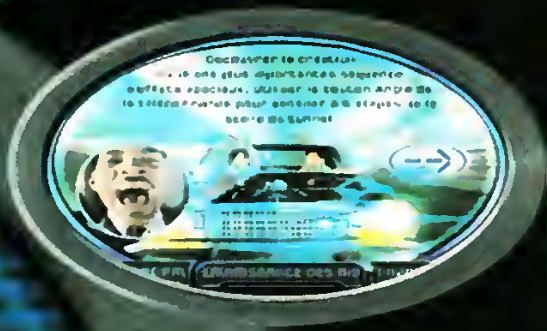
COMPARAISON FILM/STORYBOARD

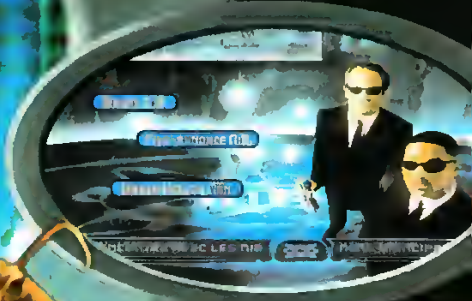
SCÈNES ALTERNATIVES

TEASER DE MIB 2

DESSINS PRÉPARATOIRES

MENU PRINICIPAL »







GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

www.mibdvd.com

Half-Life

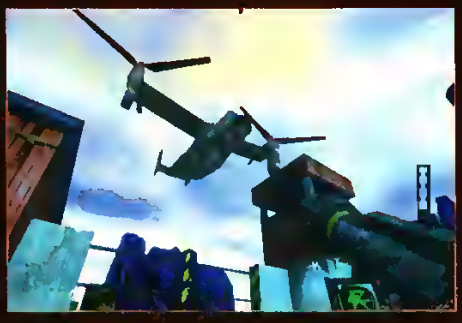
C'est pas trop tôt !

Annoncé depuis pas mal de temps, Half-Life Dreamcast s'était entouré d'une aura de mystère plutôt louche. La voilà qui enfin s'envole, pour laisser place à un titre qui devrait mettre la Dreamcast à l'honneur.













Cette créature fut un humain, avant de se faire parasiter par un organisme alien.

Editeur : Havas Interactive/Sierra
Machine : Dreamcast
Sortie Prévue : septembre/octobre 2000

Mettons-nous en condition... On est samedi, 5 heures 10 du matin. Il est temps de virer Trazom et Caféine (Joystick) de chez moi, et d'éteindre la Dreamcast qui a fait tourner Virtua Tennis toute la nuit, vu que je dois être à Roissy dans 50 minutes et que j'ai toujours pas fait ma valise... Je vais voir la première présentation mondiale de Half-Life Dreamcast, plutôt cool vu comme ça. Le hic, c'est que ça se passe à Dallas, au Texas, le pays des beaufs version ricaine. Je matte vite fait la météo sur le Net : 106° Fahrenheit, soit 37° de chez nous, les Celsius comme on les appelle... 6-7 heures de décalage horaire, le tout pour 1 journée de visite des studios de Gearbox Software, les développeurs de cette version si attendue. Heureusement, autour de cette journée, il y en a trois autres pour faire du shopping...

' Faisait vraiment chaud !

Croyez-moi, le climat du Texas, c'est pas un cadeau. Etant d'un naturel grognon avec tout ce qui touche aux U.S., Half-Life Dreamcast avait plutôt intérêt à être bien pour faire passer la pilule de cette température insupportable. Comme en plus British Airways avait paumé ma valise en arrivant... Enfin cela dit, ils m'ont filé 150 dollars pour dépanner, et la valise est arrivée le lendemain, hop, tout bénef' ! Mais revenons à Half-Life. Ce que nous avons vu n'est pas une bête adaptation de la version PC : les cow-boys qui s'en sont occupés ont en effet amélioré de nombreux aspects du jeu, notamment les modèles 3D des personnages et des monstres, et la finesse des textures. Mais surtout, ce que nous pensions être quelques niveaux supplémentaires se révèle être un épisode à part entière. Mais avant d'en parler plus en détail, laissez-moi éclairer les quelques incultes qui ne connaissent pas l'histoire de Freeman. Gordon Freeman est un scientifique. Le genre de gars comme vous et moi, juste beaucoup plus intelligent et avec un gros paquet d'études derrière lui. Son truc, ce n'est pas les pépées californiennes, ni les gros flingues, mais la physique atomique. Il travaille donc en bon Américain pour son gouvernement, dans un centre ultra-secret : Black Mesa. Un matin, Freeman se pointe comme à son habitude pour travailler. Il emprunte le train suspendu qui l'emmène au cœur du complexe (le jeu commence à ce moment). Il va chercher sa combinaison spéciale, avant de se rendre au cœur d'un réacteur pour une expérience particulière. En effet, Gordon a la « chance » de travailler sur des cristaux extra-terrestres, aux propriétés particulières, et qui pourraient être la clé de la téléportation. L'histoire ne s'étend pas sur le sujet, mais toujours est-il que l'expérience va tourner mal, très mal. La réaction, inattendue, ouvre un passage entre le monde d'origine des cristaux et le nôtre, permettant à des aliens toujours aussi vindicatifs de prendre des vacances anticipées dans le complexe. Le gouvernement américain étant ce qu'il est, pas question que qui que ce soit en témoigne... Gordon se



Les pauvres collègues scientifiques de Freeman seront les premiers à pâtir de l'accident...



PAR RAHAN

retrouve donc coincé entre les aliens d'un côté, et les marines américains dépêchés pour nettoyer Black Mesa de l'autre. Le scénario d'Half-Life, imaginé par un écrivain assez connu aux Etats-Unis pour ses nouvelles, Marc Laidlaw, est un petit bijou, dont je ne dirai rien de plus.

Spécial Dreamcast

Pour cette version, les développeurs voulaient profiter de la machine afin d'apporter une expérience renforcée, réactualisée. Mais surtout, il s'agissait, tant qu'à faire, d'offrir de l'inédit aux joueurs Dreamcast. Un autre épisode se déroulant dans l'univers d'Half-Life a donc été développé spécialement. Pour le moment, il s'appelle « Guard Duty » et vous donne le contrôle non pas de Freeman, mais de Barney, un garde du complexe Black Mesa. L'histoire qui est la sienne se déroule exactement en même temps que celle de Freeman, ce qui donne lieu à des cross-overs et des références intéressantes, d'autant que Barney est un personnage que l'on rencontre dès le début du Half-Life que l'on connaît. D'une longueur approximative d'un tiers de celle du jeu original (30 niveaux contre une centaine pour l'épisode de Freeman), Guard Duty est une exclusivité Dreamcast qui promet, pour ce que nous en avons vu, de renforcer de nombreux aspects existants mais inconnus de l'histoire mystérieuse qui se cache derrière le jeu. En outre, puisqu'on en est à parler des spécificités de cette version Dreamcast, rappelons que techniquement, de nombreux aspects ont été revus à la hausse. Les personnages ont des visages beaucoup plus réalistes, les armes ont été elles aussi refaites, et les textures sont plus riches et mieux colorées que dans la version PC, qui date déjà de plusieurs années. Enfin une adaptation qui ne se contente pas d'effectuer un simple portage !

Une différence flagrante

Voici, histoire d'illustrer le travail accompli, quelques photos comparatives entre les modèles 3D de la version PC et ceux de la version Dreamcast. On voit nettement l'ajout de polygones et la refonte totale des textures.







Half-Life n'est pas un bête FPS : les personnages interagissent avec le joueur et avec d'autres, au cours de nombreuses scènes.



Ce garde va se faire dépecer par l'alien sans que vous puissiez intervenir.



Une journée apparemment comme les autres pour Barney, qui commence son aventure par une petite séance de tir.





Travail d'équipe

Gearbox Software ne doit être crédité que pour une partie du travail. Car en fait, la conversion du moteur original et de toute la partie code revient à Captivation Digital Laboratories, un studio qui connaît la Dreamcast plutôt bien puisqu'ils sont notamment les auteurs de nombreuses démos techniques envoyées aux développeurs avec les premiers kits de développement ! Du coup, Half-Life tourne plutôt bien sur Dreamcast : fluide, rapide, il ne lui manque que des optimisations de lecture CD pour ne plus avoir un poil de ralentissement. Si l'on ajoute à cela la possibilité de sauver à n'importe quel moment (comme sur PC), une intelligence artificielle très réussie (les marines sont des petits malins, vous verrez) et une maniabilité qui même si elle n'égale pas l'interface souris/clavier (qui sera disponible), reste tout à fait correcte, Half-Life Dreamcast devrait enfin permettre aux joueurs consoles de découvrir l'un des tout meilleurs jeux d'action de ces dernières années. Nous vous en reparlerons plus tard, mais étant donné que j'ai atterri ce matin, que je suis un peu claqué, et surtout que j'ai plus trop la place, nous allons nous arrêter là pour le moment ! Juste une précision, mais de taille : ils n'ont rien voulu dire sur le mode Réseau d'Half-Life, sous prétexte qu'une grosse annonce allait être faite plus tard. Cela tend au moins à confirmer que l'option sera bel et bien présente !



mouvement
de liberté

liberté de mouvement











Crédits photos : Valentin Audiovisuel - Sophie Delaporte

Gamme Vivacity à partir de **9907 F***

Vivacity

PEUGEOT Motocycles

* A partir de 9 907 F, TVA 19,6 % incluse, prix du modèle 50 cc.
Modèles présentés : Vivacity Sportline 10 106 F TTC, Vivacity 50 cc 9 907 F. Tarif du 20/01/2000.

Tomb Raider V

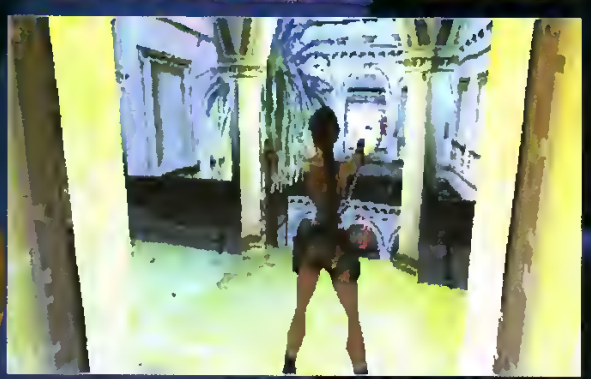
Cinq. Les épisodes de Tomb Raider sur PlayStation se compteront bientôt sur les doigts d'une main déployée. Si surprise ici il y a, elle concerne plus le scénario du jeu que la façon dont il s'appréhende. Lara sévit donc encore une fois sur PlayStation. C'est la dernière, Core Design l'a promis. En attendant un épisode sur PS2, sans doute l'an prochain...





Sur les Traces de Lara Croft



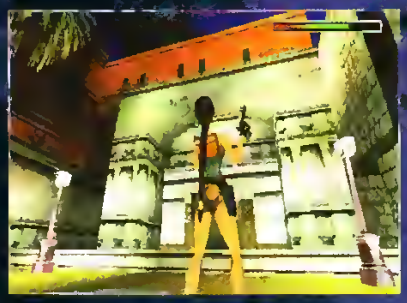


Editeur : Eidos
Machine : PlayStation,
Version Dreamcast prévue également
Sortie Prévue : Fin novembre 2000

Lara est réglée comme un métronome, et elle vient faire son come-back tous les ans avec une ponctualité étonnante. Juste avant les fêtes de fin d'année... Ce nouvel épisode se nomme dans sa version originale Tomb Raider Chronicles. En français, ce titre devient Tomb Raider - Sur les Traces de Lara Croft. Un détail sans grande importance, même si on se dit que renommer le jeu n'est somme toute guère utile. TR5 est prévu sur PC, PlayStation et Dreamcast. Comme l'épisode précédent. Adrian Smith, de Core Design, ne cache pas que les limites de la PlayStation ne jouent pas en sa faveur et que le jeu sera évidemment beaucoup plus beau sur les deux autres supports, plus puissants (on espère juste qu'il ne sera pas beaucoup plus intéressant). Sans vouloir faire de mauvais esprit, on sent bien que le développeur de la saga Tomb Raider a hâte de passer à la PS2 et à ses capacités supérieures pour exprimer pleinement le potentiel d'un jeu ayant pour héroïne Lara Croft. Le marché de la PlayStation première génération reste toutefois incontournable en termes de revenus substantiels, et il n'est pas étonnant que Lara retourne une nouvelle fois à ses premières amours. C'est plutôt le contraire qui nous aurait surpris...

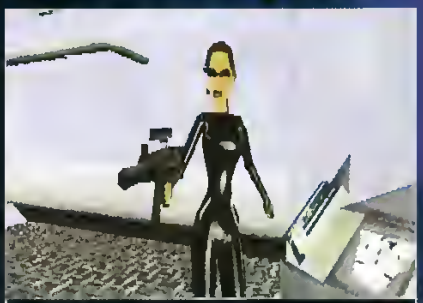






La mort vous va si bien

TR5 commence de façon pour le moins originale. En effet, Lara ne fait pas partie de la fête. Pour dire la vérité, elle en est même totalement absente puisque ce qu'on fête ici ce sont ... ses funérailles ! Le concept est déroutant et l'on se demande dans un premier temps ce qui va arriver. En fait, de nombreux personnages croisés par Lara lors des épisodes précédents se retrouvent réunis ici. L'action se passe quelques jours seulement après la chute du temple d'Horus, dernier stage de TR4. En discutant entre eux et en échangeant leurs souvenirs, les proches de Lara se souviennent de certains événements. Quatre grands « souvenirs » se détachent du lot, devenant quatre aventures indépendantes divisées en plusieurs niveaux. Il y a tout d'abord Rome, en Italie. Le deuxième souvenir concerne lui la Russie et une base sous-marine. On retrouve ensuite Lara alors qu'elle n'a que 16 ans (on a déjà vu ça avec le stage d'entraînement de TR4), en vacances sur une île. Dans ce stage, détail qui a son importance, Lara ne porte pas d'armes. Le dernier niveau, enfin, a pour cadre un complexe d'immeubles et de bureaux. Ces quatre niveaux correspondent à des moments très différents de la vie de Lara Croft et ont pour but de nous faire vivre des sensations bien particulières à chaque fois. Signalons que dans cet épisode il n'y a pas de véhicules à conduire. Tout est centré sur les capacités de Lara, sa palette de mouvements et les niveaux qu'elle appréhende. Après avoir vu tourner le jeu en développement on ne peut pas dire que les améliorations semblent réellement nombreuses. Graphiquement, en tout cas, TR5 ressemble énormément à l'épisode précédent. Les nouveautés concernent plutôt la façon qu'ont les ennemis de réagir et leurs attitudes. Par exemple, en marchant derrière eux, ils ne vous repèrent pas. Si vous courez, en revanche, le bruit les attire. Il y a même des gardes qui dorment de temps à autre, et il vaut mieux éviter de les réveiller. Core Design a voulu inclure un petit côté infiltration pour rendre le jeu un peu plus « subtil ». Ce n'est cependant pas la principale caractéristique du jeu et il ne faudra compter sur cet aspect des choses qu'à certains moments spécifiques. N'empêche qu'une fois derrière un ennemi qui ne vous a pas vu, vous pouvez l'assommer en le cognant violemment (plusieurs animations possibles) ou bien avez la possibilité d'appliquer sur son visage un tampon de chloroforme. Quelques nouveaux mouvements font également leur apparition, comme la possibilité pour Lara de faire de l'équilibre sur une porte ou bien de sauter grâce à une surface rebondissante, vers un endroit situé à plusieurs mètres de hauteur. A signaler, également, la présence d'un nouvel objet : le grappin. Nul doute que ces possibilités inédites ne donnent naissance à des niveaux diaboliquement pensés et difficiles à appréhender au premier coup d'œil.

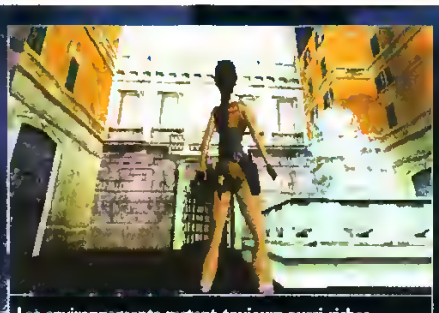


Tendance Matrix avec costume moulant sexy et lunettes noires.



Vers un nouveau type de jeu ?

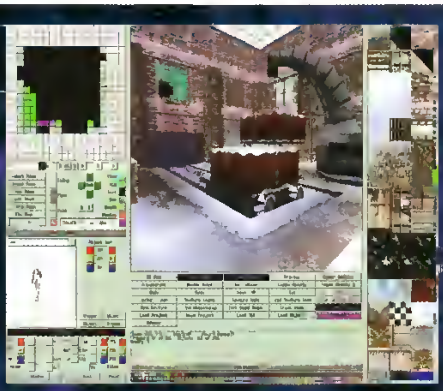
Ce nouvel épisode des aventures de Lara n'étonne guère. On en saura évidemment davantage lorsque nous aurons eu l'occasion de nous essayer au jeu pour test, mais Core Design et Eidos ne s'en cachent pas : c'est un jeu pour les « fans », avec tout ce que cela implique de facilités et de poncifs. Ne soyons néanmoins pas méchamment critiques et attendons de voir. Précisons, tant que j'y pense, que les cinématiques du jeu sont cette fois réalisées par les Français de Ex Machina (à qui l'on doit déjà les fameuses pubs Seat). Core Design a ainsi pu se concentrer uniquement sur le jeu lui-même, ce qui n'est pas un mal. Le développeur anglais semble conscient de ne pas vouloir enfermer Tomb Raider et Lara Croft dans un carcan, même si ses productions, jusqu'à maintenant, se suivent et se ressemblent beaucoup. Il faut espérer qu'avec la nouvelle génération de consoles cette volonté soit véritablement mise en application. Tomb Raider sur PS2, c'est déjà une réalité. Enfin disons en tout cas que c'est en développement. Nous n'avons vu que très peu de choses concernant ce titre en devenir, en fait nous n'avons vu que Lara Croft modélisée. On peut vous assurer qu'elle est très réussie, mais il faut espérer le meilleur, pour l'avenir (meilleur rimant ici avec renouveau et originalité). En attendant, espérons que la transition TR5 se fasse avec douceur voire, c'est en tout cas à espérer, avec talent.



Les environnements restent toujours aussi riches. Espérons juste que la PlayStation ne sera pas trop à la ramasse.

Développer un jeu comme TR5 demande du temps. Et des outils de développement adaptés.





PAR CHRIS

funradio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude** *du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !*

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Démonstrations

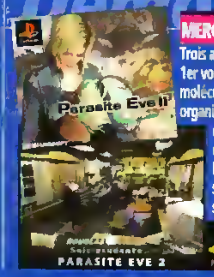
MERCREDI 6 SEPTEMBRE & SAMEDI 9 SEPTEMBRE



Derrière ce nom mystérieux se cache la suite des fameux TOCA Touring Car. Après avoir écumé l'Angleterre, les grosses berlines boostées disputent des courses aux quatre coins du monde. Avec 16 concurrents en lice, divers types de compétition, un mode 4 joueurs, plus de 40 véhicules, 23 circuits sur les 5 continents et des tonnes de réglages à affiner, la compétition va être endiablée.

Démonstrations

MERCREDI 13 SEPTEMBRE & SAMEDI 16 SEPTEMBRE



Trois ans après la tragédie du 1er volet dans lequel des molécules folles piratèrent des organismes sains, Aya Brea fait désormais partie du FBI, et de son antenne spéciale MIST : des énigmes et un scénario poussés, un système de combat ingénieux et facile d'accès.



Un retour triomphant du tennis sur console ! Pour encore plus de réalisme, les caractéristiques des plus grands joueurs de tennis ont été fidèlement reproduites et leur style de jeu s'adapte à la surface. À vous d'éliminer tous vos adversaires parmi les 8 meilleurs joueurs mondiaux (Pioline, Moya, Kafelnikov, Courrier...) pour conquérir la première place.

Démonstrations

MERCREDI 20 SEPTEMBRE & SAMEDI 23 SEPTEMBRE



Avec des graphismes époustouflants, Sydney 2000 offre la liste de disciplines la plus complète jamais réalisée dans un jeu vidéo multi sports : modes de jeu variés (Olympique, Arcade et Entraînement), modèles uniques d'athlètes pour les 32 pays, mode de jeu multi-épreuves exaltant supportant huit joueurs en simultané...

Démonstrations

MERCREDI 27 SEPTEMBRE & SAMEDI 30 SEPTEMBRE



Une aventure trépidante tout à toute vitesse avec Fun Stan. Vous incarnerez Jack Morton et vous devrez empêcher un désastre international qui pourrait entraîner un accident nucléaire ! Plus qu'un simple jeu d'aventure, vous serez confronté à de nombreuses énigmes et puzzles à résoudre pour progresser.

Tous les mercredis et samedis dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 5 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse

LES MICROMANIA

72 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN C. Cial Auchan, 44230 St-Sébastien-sur-Loire
72 MICROMANIA LE MANS SUD C. Cial Carrefour, 72100 Le Mans
84 MICROMANIA AVIGNON SUD C. Cial Auchan 2, 84300 Cavaillon
59 MICROMANIA CAMBRAI C. Cial Mondeville 2, Tél. 03 27 83 83 83
59 MICROMANIA VALENCIENNES C. Cial Auchan Porte Grise, Tél. 03 27 33 33 33
06 MICROMANIA ANTIBES C. Cial Carrefour Antibes, Tél. 04 97 21 16 16

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES 1, rue des Pirouettes, Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 90 00
75 MICROMANIA MONTPARNASSE 136, rue du Montparnasse - 75014 Paris - Tél. 01 45 48 02 17
75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSÉES Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA Printemps des Princes - 55, Boulevard Haussmann - 75009 Paris - Tél. 01 42 82 15 93
75 MICROMANIA ITALIE 2 C. Cial Italie 2 - Niveau 3 - 75013 Paris - Tél. 01 45 80 20 42
75 MICROMANIA EVOLE Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE Entrée Grand Hall Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 14 14

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE C. Cial Grand Var - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 89 30
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Cial St-Quentin - 78180 Saint-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 25
78 MICROMANIA PLAISIR C. Cial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Gonesse - Tél. 01 30 55 17 61
78 MICROMANIA MONTESSON C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 39 70
91 MICROMANIA LES ULIS 2 C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 14 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 C. Cial Évry 2 - 91000 Évry - Tél. 01 60 77 74 72
92 MICROMANIA LA DÉFENSE C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 55 55
93 MICROMANIA BEL'EST C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 43 63 14 15
93 MICROMANIA PARINOR C. Cial Parinor - 93600 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 00
93 MICROMANIA LES ARCADES C. Cial Les Arcades - 93260 Les Lilas - Tél. 01 43 60 25 51
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 43 90 15 10
95 MICROMANIA BELLE-ÉPINE C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais - Tél. 01 46 87 35 11
94 MICROMANIA CRÉTEIL C. Cial Créteil Soleil - 94000 Créteil - Tél. 01 43 77 54 11
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY C. Cial Auchan, Rue de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 19 45
91 MICROMANIA CERGY C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 00 41

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 18 60 60
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE C. Cial Nice Étoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 11 14
13 MICROMANIA VITROLLES C. Cial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 01 02
19 MICROMANIA AUBAGNE C. Cial Auchan Barnatte - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 41 22

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

- 20 000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 10 000 questions/réponses sur plus de 600 jeux.

NOUVEAU !



L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !

Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Galerians (PSX), Diablo 2 (PC), Ecco le Dauphin (DC)...

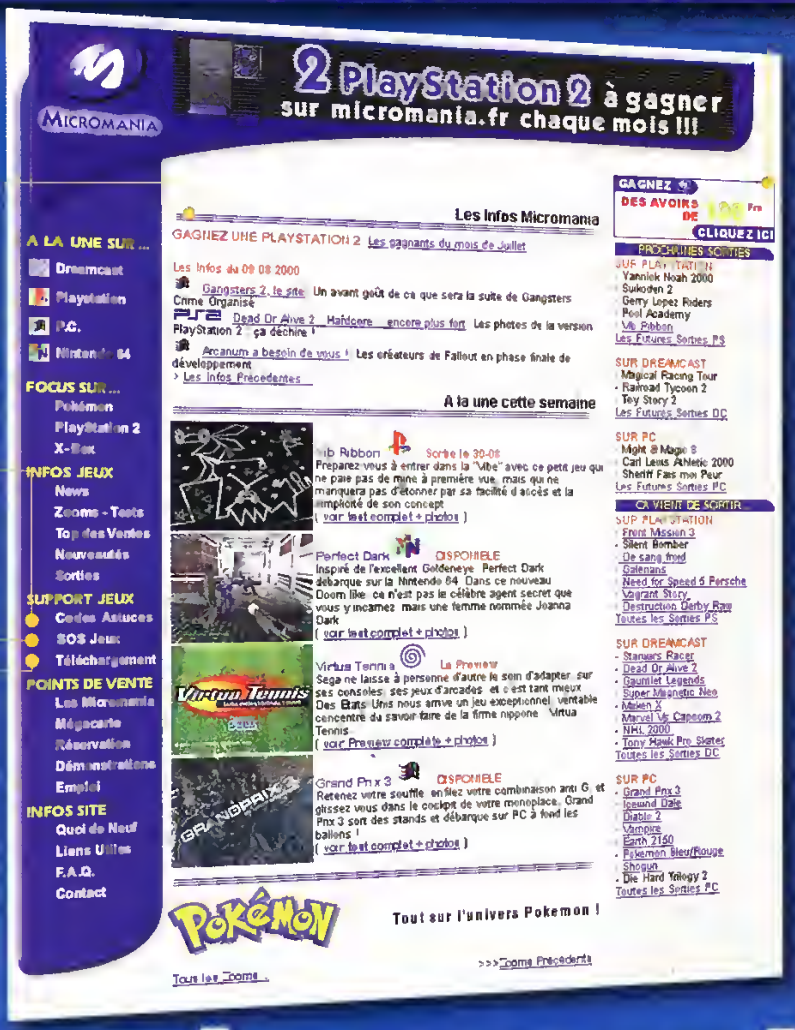
SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !



GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des bons de réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

10 PlayStation 2 à gagner !

Pour gagner chaque mois 2 PlayStation 2, c'est simple ! Visitez notre site... et laissez-nous votre e-mail et votre numéro de Mégacarte ! Chaque mois deux Micromanes seront tirés au sort et recevront une PlayStation 2 le jour de sa sortie officielle en France, le 24 novembre 2000 !

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Grand Littoral - 13011 Marseille - Tél. : 04 91 03 73 77

MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour La Rose - 13014 Marseille - Tél. : 04 91 03 20 45

MICROMANIA TOULON
C. Cial La Valette - 83160 La Valette - Tél. : 04 94 23 38 88

MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31120 Portet-sur-Garonne - Tél. : 05 61 76 21 39

MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial La Paillade - 34000 Montpellier - Tél. : 04 67 64 14 27

MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44200 Nantes - Tél. : 02 51 82 84 84

MICROMANIA ORLEANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. : 02 38 62 41 41

MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45140 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. : 02 38 72 12 38

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. : 03 26 84 22 22

MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. : 03 83 37 81 88

MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Carrefour - 57280 Maizières-Lès-Metz - Tél. : 03 87 51 39 11

MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. : 03 20 11 97 62

MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. : 03 20 33 96 80

MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - 59777 Lille - Tél. : 03 20 14 55 32 72

MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Les Flandres d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. : 03 20 91 52 24

MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. : 03 21 85 82 84

MICROMANIA MOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62990 Moyelles-Godault - Tél. : 03 21 71 53 77

MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67100 Strasbourg - Tél. : 03 88 32 64 77

MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. : 03 88 67 19 00

MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Les Nouvelles - 68100 Mulhouse - Tél. : 03 89 61 45 57

MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand Ouest - 69130 Ecully - Tél. : 04 72 18 51 40

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. : 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
C. Cial Auchan - 69800 Saint-Priest - Tél. : 04 72 37 42 55

MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis-Laval - Tél. : 04 72 66 72 92

MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan Super Centre Sud - 72560 Le Champ-le-Roi - Tél. : 02 43 72 11 91

MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan Epagny - 74330 Epagny - Tél. : 04 50 24 78 78

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76100 Rouen - Tél. : 02 35 15 55 44

MICROMANIA MACON
C. Cial Mâcon - 71000 Mâcon - Tél. : 03 85 21 92 14

MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 06110 Le Cannet-des-Maures - Tél. : 04 94 73 57 20

MICROMANIA AVIGNON
Avignon Saint - 84130 Le Pontet - Tél. : 04 90 31 17 24

Stupid

Quand Tex Avery rencontre les Monty Python, ça donne un jeu joyeusement crétin qui se moque des conventions. Développé par Xilam et édité par Ubi Soft, Stupid Invaders sera un événement pour votre Dreamcast. **Même que ouais.**

« Il est pas frais, mon jeu ? » (l'équipe du design de gauche à droite) : Nicolas Gallet, Hélène Giraud, Sébastien Hamon et Thomas Szabo.



Editeur : Ubi Soft
Machine : Dreamcast
Sortie Prévue : fin novembre 2000

Chez Xilam, le rire fait rien comme les autres. Au lieu d'avoir des locaux pourris comme tout bon réseau pour parler crûment au respect de la [illegible] tous nés un matin ont tous bien de plaire, vous les verrez partout plutôt que de rester une équipe [illegible] comme ceux. Pendant la journée, ils vous mélangent des [illegible] et des [illegible] qui font du jean [illegible] ça ? qui ? qui ? Jus brun à la pure. Ils [illegible] dans le mod un [illegible]. Sébastien Hamon, [illegible] jeu vidéo. [illegible] quand je pense qu'il y a [illegible] et [illegible] qui cherchent du travail, ça [illegible] que [illegible] aux environs de 15 à 25 ans et qui ne [illegible] qu'un [illegible] que [illegible] vendre. Tout cela n'est pas [illegible], le premier [illegible] sur un [illegible] commun tout le monde. Stupid Invaders fait le malin et on ne sait pas. Tant, ça leur

Invaders



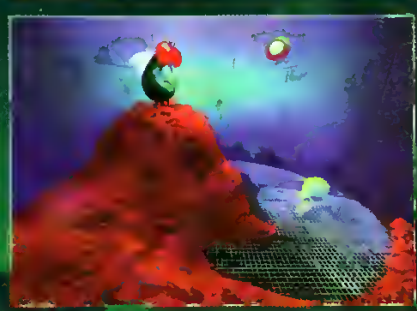


Ces charmants petits oiseaux ont une particularité... disons simplement qu'on les appelle les « poussins grenades ».









Vous aurez droit à un dialogue un peu particulier entre Candy, le petit alien vert, et cette mouche à merde géante.

apprendra chez Ubi Soft à faire confiance à des irresponsables. Ils sont punis, je suis bien content. Bon, détendez-vous, je plaisantais. Ils ont eu super-raison chez Ubi Soft de leur faire confiance : après le beau succès de Omikron The Nomad Soul (de Quantic Dream, édité par Eidos), voilà pour la Dreamcast un second jeu résolument adulte développé par des Français, ça fait quand même du bien. Qu'est-ce que vous diriez d'un dessin animé complètement allumé sur votre console, hmm ?

Envahisseurs crétins

Stupid Invaders est l'adaptation en jeu vidéo d'une série de dessins animés produite par Gaumont Multimédia et créée par Jean-Yves Raimbaud et Philippe Traversat : « Les zinzins de l'espace ». La série a connu un certain succès et les 52 épisodes ont été vendus un peu partout dans le monde. D'ailleurs, parmi les concepteurs du jeu vidéo, à côté de Sébastien Hamon, on retrouve le réalisateur (Thomas Szabo) et un scénariste de la série (Nicolas Gallet). Mais n'ayez crainte : c'est justement parce que ces garçons connaissent très bien la série qu'ils ont pu s'en détacher et faire un jeu assez différent, qui s'adresse à un public plus âgé, capable de comprendre les vannes, le comique absurde et les multiples clins d'yeux (ou d'œil) qui parsèment le jeu vidéo. L'histoire débute quand un groupe de jeunes extra-terrestres un peu fou-fou, initialement partis pour un simple pique-nique interstellaire, ont une panne de moteur et se crashent sur Terre. Le temps de réparer leur soucoupe (« Ce sera fait en un rien de temps » déclare Etno, l'ingénieur du groupe), ils se cachent dans une vieille maison inoccupée. Mais un an passe et le vaisseau n'est toujours pas opérationnel. Et c'est là qu'intervient le répugnant, le vil, le rabougnef Docteur Sakarine : cet ignoble individu d'origine germanique est hun Kollektioneûr de bebtes Helens. Il ne rêve que de dissections et de bocaux de formol. Afin de capturer ces spécimens rares, il fait appel à un chasseur de primes, l'impitoyable Bolok. Imaginez un croisement entre Clint Eastwood dans un film de Sergio Leone et le Phil de fer croisé dans Lucky Luke, et vous aurez une idée du personnage. Bien entendu, ce professionnel aux nerfs d'acier va ramasser tuile sur tuile et son sang-froid sera mis à rude épreuve.

Frédéric Vico, David Ouanono et Pascal Blanché sont les principaux responsables de l'heure et demie de cinématiques contenue dans le jeu.



Drôle de jeu

Stupid Invaders est un jeu d'aventure de facture très classique. Oubliez la 3D temps réel, le Z-buffer, l'anti-aliasing et le nombre de polygones calculés par seconde : ici on promène peinard un personnage (un sprite animé en 3D) dans des décors pré-calculés, grâce à une interface simplissime. Un curseur présent à l'écran (que l'on gouverne à la manette ou bientôt à la souris) change de forme lorsqu'il passe sur des éléments du décor avec lesquels on peut interagir : actionner une manette, ouvrir une porte ou prendre un objet. Une simple touche montre l'inventaire et on peut combiner des objets à l'intérieur de celui-ci (« Mmm, voyons : si j'accroche ce rouleau de papier

PAR IVAN LE OUF

Stupid Invaders

De la pornographie, une violence atterrante, Steve le scaphandrier en plastique et Jean-Michel le tabouret muet

toilette ultra-doux à cette ventouse débouche-évier, est-ce que j'obtiendrai un grappin capable de me hisser jusqu'à cette fenêtre ? »). Régulièrement, on pourra dialoguer avec d'autres personnages en choisissant parmi les phrases proposées. Voilà tous les éléments dont vous disposez pour échapper à Zakarine et Bolok et repartir d'où vous venez. Sans dévoiler l'histoire, on peut annoncer que le jeu est décomposé en trois grands chapitres, au cours desquels le joueur dirigera, suivant les moments, chacun des 5 extraterrestres idiots (voir l'encadré « Portraits des crétins »). Dans le premier, il s'agira de réussir à quitter la maison refuge dans laquelle Bolok le mercenaire a fait irruption, armé jusqu'aux dents. Le second chapitre nous fait visiter une étonnante mais sinistre usine à bouses de vache afin de trouver un peu de carburant. Enfin le dernier chapitre retrace la confrontation finale au cœur du repaire futuriste du Dr Sakarine. L'essentiel des qualités de Stupid Invaders est difficile à décrire : c'est un ensemble délirant et absurde, peuplé de personnages surprenants (une cigogne qui jure dans un argot de gangster, un pervers déguisé en lapin géant, une poule qui ressemble à Woody Allen, une vache british très aristocratique, des poussins-grenades et leur maman poussin-zilla, etc.). On entend des vannes idiotes dans tous les coins, des animations inutiles et rigolotes par bottes de douze et un humour à froid, plein de non-sens, qui fait irrésistiblement penser aux Monty Python. Le problème c'est que tout ça, si je vous le raconte maintenant, vous ne nirez plus en jouant. Et vous m'en tiendrez rigueur. Et vous direz des choses sur ma mère. Et tout ça finira mal.

Y a bon beau jeu

Si je faisais référence à Tex Avery au tout début de ce reportage, c'est parce qu'on a vraiment l'impression d'être au cœur d'un dessin animé en 3D. Les images sont absolument splendides et un soin tout particulier

Portrait des crétins

Cinq extraterrestres, plus idiots les uns que les autres. Le rouge c'est Steeve : deux têtes, deux avis différents. Le vert c'est Candy, la tête de turc à qui il arrive toujours des affreusetées. Le orange c'est Bud, l'ado abruti. Le violet c'est Eric, l'inventeur vaguement chef du groupe. Le bleu c'est Gonéreux, une brute qui boufferait n'importe quoi. Le blanc, c'est pas mal, mais plutôt avec du poisson, ou en apéritif si on a du sirop de cassis.

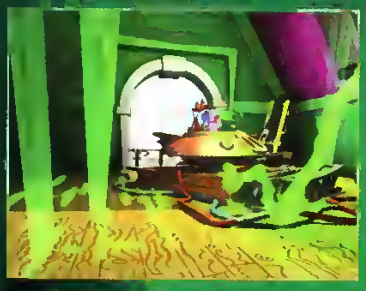




Roger le chat, animateur stagiaire un peu fatigué.





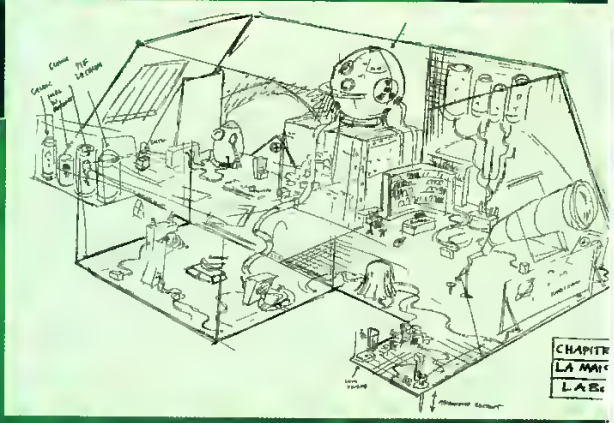


Ça c'est le boulot d'Hélène Giraud : reprendre un à un tous les décors pour faire les finitions et assurer la cohérence d'ensemble (images avant et après son passage). Maximum respect !





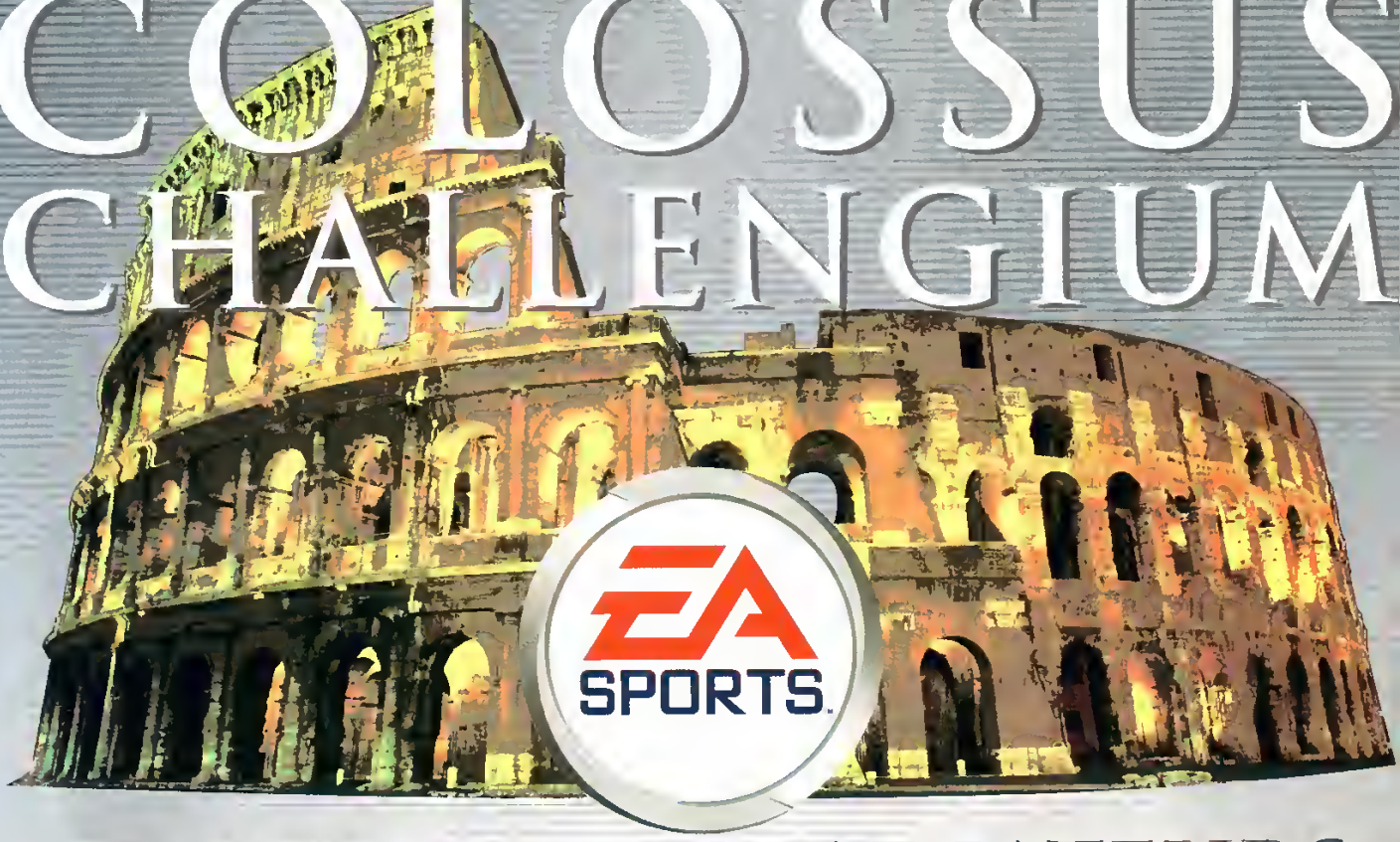
Avant de commencer le jeu, tout a été soigneusement planifié et dessiné : zones visitables, plans des lieux, etc.



Xilam

Xilam est le nouveau nom de la société Gaumont Multimédia, vendue par la maison mère à son ancien directeur : Marc Du Pontavice. C'est avant tout un studio d'animation spécialisé dans la création de dessin animé pour la télévision. Avec Stupid Invaders, Xilam s'aventure dans le jeu vidéo pour la première fois, avec un développement en interne qui a mobilisé jusqu'à 16 personnes, essentiellement des graphistes. Lorsque l'on voit la qualité visuelle de leur bébé, on se dit que décidément le jeu vidéo a beaucoup à apprendre de ces spécialistes de l'image. Chouette, chouette, il paraît qu'ils ont d'autres projets.

COLOSSUS CHALLENGIUM



EA RECRUTE GLADIATEURS POUR SES PROCHAINS JEUX

PlayStation.2

Défi : maîtriser avant tout le monde les nouveaux jeux EA SPORTS et EA GAMES sur PlayStation®2.

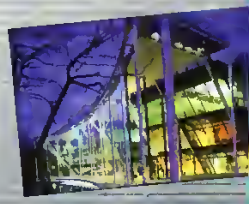
DATE ET LIEU DE L'ÉPREUVE

siège d'Electronic Arts Europe près de Londres du 19 au 21 octobre, réservez ces dates !
Ce jeu est ouvert à tous les résidents européens.



PRIMES *

7 d'entre vous s'envoleront pour le Royaume Uni avec un(e) ami(e), pour visiter notre siège et remporter une console PlayStation®2 et 3 jeux Electronic Arts.
25 autres recevront en avant-première, à domicile, 2 jeux Electronic Arts pour PlayStation®2



INSCRIPTION **

si vous avez l'esprit gladiateur, plus de 18 ans et un passeport ou une carte d'identité valide, engagez-vous avant le **9 octobre** 2000 minuit au **08 92 68 80 65** ou sur **http://testers.ea.com**

SÉLECTION

les gagnants seront désignés par tirage au sort le 11 octobre 2000 (parmi tous les participants européens) et informés immédiatement par téléphone ou courrier électronique

Pour en savoir plus sur tous les nouveaux jeux EA SPORTS et EA GAMES, rendez-vous sur **europe.ea.com**

Jeu gratuit sans obligation d'achat jusqu'au 9 octobre 2000.

* Pour les candidats français : séjour sur la base de 2 billets d'avion A/R Paris-Londres + transferts siège Electronic Arts + 2 nuits par personne en chambre double catégorie supérieure en pension complète - valeur commerciale 8000 F TTC / console PlayStation®2 : valeur commerciale 2990F TTC / jeux Electronic Arts pour PlayStation®2 : valeur commerciale unitaire entre 399 F TTC et 439 F TTC.

** Règlement complet du jeu disponible à l'adresse du site ou du jeu : remboursement de l'appel sur la base de 2 minutes soit 4,42 F (2,21F/minute) ou remboursement de la connexion internet d'inscription sur la base de 6 minutes soit 1 38F (tarif local 0 23F/minute) et/ou remboursement du timbre au tarif lent en vigueur sur demande écrite à EA Testers BP 1215 - 69611 VILLEURBANNE cedex avant le 9 octobre minuit.

EA SPORTS, le logo EA SPORTS, EA GAMES et le logo EA GAMES sont les marques commerciales de Electronic Arts Inc. aux États Unis et/ou d'autres pays. Tous droits réservés.
PlayStation®2 est une marque commerciale déposée et la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

Stupid Invaders

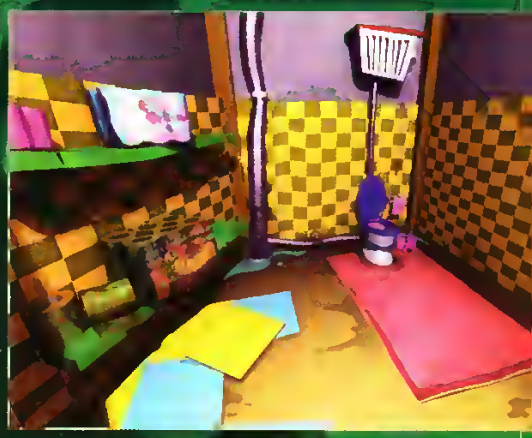
Garanti 100 % idiot, sans adjonction de Lagaf'



Durant le développement, un story-board précis décrit chaque scène cinématique.



Cette vache, par ailleurs charmante, n'accepte de remplir votre seau de bouse que si on lui apporte un chili con carne.



a été apporté aux animations : drôles ou pas, elles sont toutes parfaites. Il faut voir les mouvements, mimiques et expressions des personnages pour comprendre la richesse du boulot réalisé. Le cadrage, le découpage des scènes et le placement des « caméras » ont été pensés par des professionnels rodés au langage cinématographique, et ça se voit. En quelques minutes, on se retrouve totalement plongé dans cet univers original et déroutant : les papiers peints psychédéliques de la maison laissent la place par exemple aux tuyaux oddworldiens de l'usine à bouse et l'on s'ébahit de la qualité et de la cohérence graphique des décors. Cerise sur le gâteau, la progression dans le jeu est ponctuée d'un nombre impressionnant de séquences cinématiques : au total près d'une heure et demie dans les deux CD du jeu, c'est juste le bonheur. Elles ont été réalisées avec le soin qu'on apporte à un dessin animé traditionnel (dès le départ du projet, au moment de l'établissement du scénario définitif, un story-board précis est réalisé pour chacune d'elles). Résultat, elles sont rythmées et hilarantes comme de véritables cartoons. Enfin, vous jugerez par vous-même puisque la sortie ne va plus tarder si tout se passe bien. Seule inconnue encore : la durée de vie du jeu. On vous en dira plus dès qu'on aura une version un peu plus avancée.

Interview express

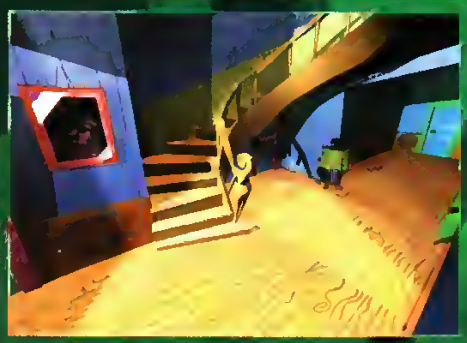
Joypad : Sébastien Hamon, après avoir testé des jeux vidéo pendant une dizaine d'années pour le magazine Joystick, tu es aujourd'hui chef de projet de Stupid Invaders. Tu fous quoi exactement ?

Sébastien Hamon : Bah mon cher, c'est essentiellement de faire le con.

Joypad : C'est ça, on va te croire. Non, sérieusement, tu dirigeas une équipe et tu... Bon, où tu vas ?

SH : À la boulangerie, j'ai trop faim. Tu veux quelque chose ?

Joypad : Euh... oui, un éclair chocolat-pastrami-mayonnaise s'il te plaît. Merci vieux.





Version Dreamcast

Stupid Invaders a été (bien) développé pour PC, puis converti sur Dreamcast. Alors qu'il réclame 4 CD-rom pour la version PC, Stupid Invaders tiendra sur 2 GD Dreamcast. Mais rassurez-vous tout de suite, la version console n'a rien à envier à sa grande sœur : la qualité d'image est strictement la même, voire supérieure puisque, par exemple, les séquences cinématiques tournent en 25 images par seconde contre seulement 12 sur PC. Stupid Invaders sortira fin novembre et sera comparable avec la version Dreamcast. Petite anecdote : c'est un programmeur australien qui assure la conversion vers la Dreamcast. Recruté par Internet (sur recommandation de Sega Europe, c'est le même), il travaille depuis son pays et envoie les résultats par mail à Paris. Ah ces Australiens : que ce soit à la plage ou sur le Net, ils se débrouillent toujours pour nous surfer...



La Médaille d'Or est au bout de vos doigts !

Sydney 2000 ™©

Le jeu vidéo officiel des Jeux Olympiques



12 épreuves athlétiques. 32 nations représentées. Multijoueur exaltant. Modes Olympique, Arcade et Entraînement. Véritables sites Olympiques. Commentateurs TV officiels. Animations en motion capture. Gymnase Virtuel.



Développé par ATD — Édité par EIDOS INTERACTIVE — eidos.com

Disponible sur PlayStation, Dreamcast, PC CD

www.olympics.com
www.olympicvideogamee.com

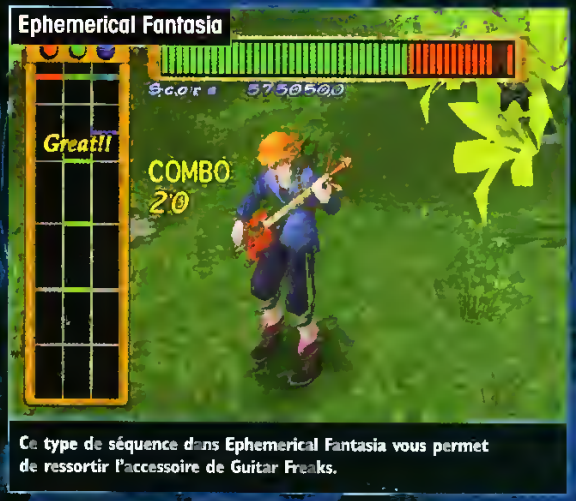
Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. Published under license by Eidos Interactive Ltd. TM © SOCOG 1996. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment

Konami PS 2

Assis tranquillement sur mon siège d'avion, j'échange le temps pourri de Paris pour le soleil de La Riviera. Là-bas, c'est la grande classe, il y a des jeux vidéo et des nanas superficielles comme je les aime qui se baladent sur la plage. Dieu existe, maintenant j'en suis sûr, et je suis au paradis version Konami.



Konami à fond sur PlayStation 2



Ce type de séquence dans Ephemerical Fantasia vous permet de ressortir l'accessoire de Guitar Freaks.

En plein mois de juillet, Konami a organisé le Kick Off Event à Cannes, une sorte de mini-salon hyper-convivial où toute la presse européenne était conviée à découvrir les jeux PlayStation 2 à venir. L'événement était présidé par Kunio Neo, POG de Konami Europe, et parrainé par Hideo Kojima himself, créateur de Metal Gear Solid, venu spécialement du Japon pour nous, privilégiés que nous sommes. Les jeux prévus pour le lancement de la PlayStation 2 en Europe confirment que la grande tendance actuelle est le sport : sur les cinq titres qui seront disponibles, trois sont des simulations sportives. Tout d'abord, **ESPN International Track'n Field** est une nouvelle version du fameux jeu d'athlétisme identique aux précédentes en termes de gameplay mais qui bénéficie d'une modélisation des athlètes exemplaire (Maurice Green recordman du 100 m et Ato Boldon triple médaillé olympique ont participé à la motion cap-

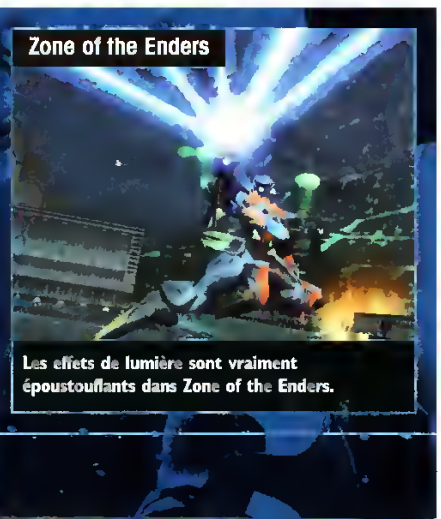
Kick Off Event

ture). Peu de nouveautés à noter : quelques nouvelles épreuves comme le tir au pigeon ou la gymnastique rythmique (où le tapis de Dance Dance Revolution est compatible). En gros, comme d'habitude, il suffira d'appuyer frenetiquement sur les boutons du pad. L'**ISS PS2** présenté était plutôt décevant puisqu'il semblait beaucoup moins abouti que la dernière version PlayStation. Si la modelisation des joueurs et les graphismes sont d'une beauté surprenante, les animations des joueurs sont bizarrement moins nombreuses que dans le précédent volet, la jouabilité n'est pas des meilleures et surtout le jeu paraît beaucoup plus axé arcade. Toutefois, il ne faut pas être mauvaise langue, le jeu n'étant fini qu'à 70 %, il est fort probable que tous ces petits détails seront réglés d'ici sa sortie. (cf. voir test dans le booklet)

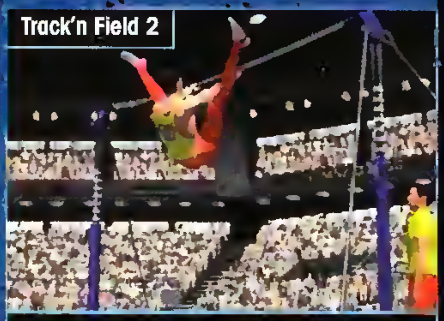
NBA 2Night, une simulation de basket-ball, n'était, quant à elle, pas assez avancée pour donner un avis objectif. La seule chose que l'on puisse dire est que l'aspect technique atteint est, comme dans Track'n'Field, d'un realisme étonnant.

Pour en finir avec la gamme sport, **ESPN X Games Snowboarding** se présente comme un Cool Boarder-like prometteur qui, grâce à la licence ESPN, permet d'incarner tous les grands noms du sport extrême à l'attitude hardcore tant convoitée par Kendy. Plusieurs modes de jeu sont accessibles comme le Half Pipe, le Big Air, le Border Cross ainsi qu'un mode Free Ride où il faudra dévaler une montagne.

Dans un tout autre registre, **Silent Scope** est la conversion du jeu de shoot de borne d'arcade utilisant un fusil de snipe avec un mini-écran incorporé dans la lunette de visée permettant ainsi de zoomer sur les ennemis et de pratiquer des snipes dignes d'un vrai SWAT. Cet accessoire n'est évidemment pas disponible pour la console et fait cruellement defaut car c'est là que résidait tout l'intérêt du jeu. Du coup, même si la réalisation est très soignée et la localisation des dommages précise, le fait de jouer uniquement au pad transforme le titre en Time Crisis à peine plus évolué. Enfin, dernier titre prévu pour octobre et bête noire de cette présentation, **Gradius 3 & 4**, sur lequel je ne vais pas m'attarder puisqu'il a fait l'objet d'un Test dans le précédent numéro et qu'il ne présente pas un grand intérêt.



Les effets de lumière sont vraiment époustouflants dans Zone of the Enders.



L'Espagnol, dans Track'n Field 2, se montre habile à la barre fixe.



Le héros de Shadow of Memories est mort, c'est pourtant maintenant que l'aventure commence pour lui.



La qualité graphique a du mal à compenser le manque d'originalité de Seven Blade.

Mais encore...

Tous les titres que nous allons maintenant évoqués sont annoncés pour le courant de l'année 2001. **Seven Blades** est un beat'em all ayant pour cadre le Moyen Age japonais. Bien que les combats soient spectaculaires et les effets de lumière nombreux, ce type de jeu se fait vieillot et a perdu de son intérêt. **Ephemiral Fantasia** se veut être LE Final Fantasy de Konami. Ce RPG reprend tout ce qui fait des FF un succes. La representation des personnages y est identique et le système de combat à peine different d'un jeu Squaresoft. Note sympathique : la guitare de Guitar Freaks pourra être utilisee lors de certaines séquences de jeu comme celle où le héros doit jouer un morceau avec son épée-guitare. Ceux qui ont acheté l'accessoire en import seront donc heureux de lui trouver une nouvelle utilité. **RED** est un titre vraiment special. Initialement prévu pour le marché japonais, Konami a finalement choisi de le sortir aussi en Europe. Le jeu se définit comme un mix RPG/strategie/action se déroulant peu après la Seconde Guerre mondiale. L'originalite vient de l'intégration de Mechs et d'un sens de la stratégie vraiment poussé qui fait de ce soft le premier vrai jeu de ce style disponible en Europe.

Reste à présent les deux titres les plus prometteurs (à part Metal Gear Solid 2 analyse en profondeur dans ce numero). Tout d'abord, **Z.O.E** (Zone of the Enders), un jeu de combat de robots futuristes. Autant le dire tout de suite, ce titre explose Virtual On a tous les niveaux. Hideo Kojima se charge de la production et le designer des Mechs n'est autre que Nobuyoshi Nishimura, le createur de la série des Gundam.

L'après Silent Hill !

Le meilleur pour la fin : Shadow of Memories qui doit être le jeu d'aventure le plus étrange jamais créé. Paradoxalement, la quête du héros commence après son assassinat. Le joueur devra voyager à travers plusieurs époques afin de changer le cours de sa destinée. Les personnages sont vraiment étranges, le scénario est super-élaboré et l'ambience s'annonce flippante comme jamais. Si je vous dis que l'équipe de Silent Hill est derrière tout ça, vous imaginez ce que cela peut donner. Avec des jeux comme ISS Pro Evolution ou Dance Dance Revolution, Konami a d'ores et déjà réussi son année. Et au vu des jeux presentés, l'editeur est bien parti pour continuer sur sa lancée en 2001.

PAR ANGEL

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

DVD

LECTEUR DVD SAMSUNG 709 — 2490 F

FILMS DVD

7ème VOYAGE DE SINBAD	189 F	KING COBRA	189 F
ABSOLUM 2022	189 F	LA DOLCE VITA	189 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F	LA MOMIE	189 F
BABE	189 F	LE DOULOS	189 F
BACKDRAFT	189 F	LEON MORIN PRETRE	169 F
BIRDAY	169 F	LE TEMPE D'UN WEEK END	189 F
CARMEN	189 F	LES TRAVAUX D'HERCULE	169 F
COFFRET ALIEN VOL 1 A 4	549 F	LIMBO	189 F
COFFRET BATMAN 1 A 4	549 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
CONTRE JOUR	189 F	MATRIX	189 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F	MENTEUR MENTEUR	179 F
CRABE TAMBOUR	169 F	OPENING NIGHT	189 F
DARKMAN	189 F	SHADOWS	189 F
DARK CRYSTAL	189 F	TAXI DRIVER	189 F
DOCTEUR PATCH	189 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F	UNE EQUIPE HORS DU COMMUN	189 F
HORIZONS LOINTAINS	189 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
JAWBREAKER	189 F	X-FILES LE FILM	189 F

ANIMATION DVD

ALBATOR 84 VOL 1	199 F	LE ROI LION 2	179 F
ALBATOR 84 VOL 2	199 F	LES AVENTURES DE MERLIN	199 F
ALBATOR 84 VOL 3	199 F	LES 101 DALMATIENS	189 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F	MULAN	189 F
HERCULE	189 F	PINOCCHIO	189 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD	189 F	SOUTH PARK LE FILM	169 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F	SOUTH PARK vol 1 à 6 L'UNITE	169 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL INCLUS 2000 CODES POKEMON	229 F
PACK: ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
PACK: ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
PACK: ALIM + MINI LIGHT + SAC + LINK + ADAPTATEUR ALUME-CIGARE (CO OU PO)	99 F
CABLE LINK (CO OU PO)	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
MINI LIGHT (CO OU PO)	39 F
SMART COM (CO OU PO)	249 F

720° SKATE BOARDING (CO)	149 F	MAGICAL TETRIS (CO)	199 F
ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES (CO)	249 F	MARIO GOLF (CO)	199 F
ARMY MEN (CO)	249 F	MICKEY RACING (CO)	249 F
ARMORINES (CO)	229 F	MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F
AZURE DREAMS (CO)	199 F	MONTEZUMA (CO)	169 F
BASS MASTER (CO)	229 F	MOTOCROSS (CO)	199 F
BATTLE BBIPS (CO)	269 F	NHL 2000 (CO)	229 F
BATTLETANK (CO)	229 F	ODDWORD LEXODE D'ABE (CO)	199 F
BRAIN DRAIN	99 F	PERFECT DARK (CO)	249 F
BREAK OUT (CO)	129 F	PITFALL (CO)	169 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F	POKEMON BLEU	229 F
BUST A MOVE 3	129 F	POKEMON JAUNE	229 F
BUST A MOVE 2	129 F	POKEMON PINBALL	249 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	POKEMON ROUGE	229 F
CARMAGEDDON (CO)	199 F	PUZZLE D (CO)	199 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	RAYMAN (CO)	229 F
CENTIPEDE (CO)	129 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
CLIO TOP GEAR RALLY (CO)	229 F	RIPTIDE RACER (CO)	169 F
COLLECTION VOL:2 à 4 L'UNITE	229 F	RESIDENT EVIL (CO)	229 F
CONSTRUCTION ZONE (CO)	199 F	ROLAND GARROS 2000 (CO)	169 F
CROC (CO)	229 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
CUTTHROAT ISLAND	79 F	SOCCER MANAGER (CO)	199 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	SPYROU (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	169 F	SPY HUNTER + MOON PATROL (CO)	199 F
DROP ZONE (CO)	169 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
F-18 THUNDER STRIKE (CO)	199 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
FOURMIZ (CO)	229 F	TIGER WOODS PGA 2000 (CO)	229 F
FROGGER (CO)	129 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TONIC TROUBBLE (CO)	199 F
GOEMON 2 MYSTICAL NINJA (CO)	229 F	TONKA RACEWAY (CO)	199 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
HALLEWEN RACER (CO)	229 F	TRACK'N FIELD	169 F
JEREMY McGRATH S CROSS 00	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	199 F	ULTIMATE PAINTBALL (CO)	199 F
KNOCK OUT KINGS 2000 (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	WCW MAYHEM (CO)	229 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
LES 24H DU MANS (CO)	249 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
LES FOUS DU VOLANT (CO)	249 F	YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F
LES VISITEURS (CO)	249 F	YODA STORIES (CO)	229 F
MAGICAL DROP (CO)	199 F		

AUTRES

JAGUAR — Syndicate — 49 F

CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS — 449 F

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE

DVD, PC, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, NEC, POKEMON MANGAS FILMS, ETC...

PC

3D PROPHET	1090 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149 F
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	349 F
KLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	199 F
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990 F

AGE OF EMPIRE 2	249 F	MIGHT AND MAGIC 7	299 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F
BUSINESS TYCOON	329 F	NOTOCROSS MADNESS 2.0	329 F
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	329 F
DAIKATANA	369 F	PLANSCAPE TORMENT	329 F
DARK PROJECT 2	329 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	369 F
DEMOLITION RACER	269 F	RAZMOKETS DETECTIVES	249 F
DIABLO 2	349 F	REVENOK OF ARCADE	199 F
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	RISK 2	299 F
DRACULA	329 F	ROAD WARS	199 F
EARTH 2150	389 F	ROLAND GARROS 2000	249 F
EMPIRE MAXIMUM	249 F	ROLLCAOE STAGE 2	199 F
EVERQUEST THE RUIN OK KURNAN	299 F	ROLLER COASTER TYCOON	199 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F	SHOGUN	299 F
GTA 2	349 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
GUY ROUX MANAOKR 2000	299 F	STARLANCER	369 F
HONDA MOTOCROSS	299 F	SUPERBIKE 2000	349 F
ICE WINDALE	329 F	THEME PARK WORLD	349 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F	THEOCRASY	329 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F	UEFA 2000	369 F
LES FOURMIZ	349 F	ULTIMA ONLINE	199 F
LES SIMS	329 F	VAMPIRE	299 F
L.S LINK 2000	369 F	V-RALLY 2	249 F
MDK 2	329 F	WALL STREET TYCOON	329 F
MAJESTY	299 F	WILD WILD WEST	299 F

PROMO PC

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

BRAVE HEART CLASSIC	129 F	KOL.2000 TELEFOOT MANAGER 99	99 F
KOL.2000 CIVILIZATION MULTIPLAYER	99 F	KOL.20 MIGHT & MAGIC 6	20 F
KOL.2000 EUROPEAN AIR WAR	99 F	KOL.99 SETTELERS 1+2	20 F
KOL.2000 FULL+BIO+INDIANA	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99 F
KOL.2000 GUY ROUX 99	99 F	TOCA TOURING CAR 2 CLASSIC	20 F
KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F	V RALLY 20	99 F

NEW

POKEMON

POKEMON FIKACHU	149 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (G.M)	129 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (M.M)	99 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (RM)	69 F
K7 VIDEO POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	99 F
DVD POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	199 F

LES JEUX DE CARTES POKEMON

LE STARTER (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
LE DECKS (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
LE BOOSTER (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE BOOSTER JUNGLE (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE STARTER JUNGLE (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
CLASSEUR POKEMON (GRAND MODELE)	99 F
CLASSEUR POKEMON (PETIT MODELE)	69 F
ETUI + 60 POCHETTES PLASTIQUES	75 F
BOITE DE RANGEMENT	30 F

PELUCHES POKEMON

PELUCHE POKEMON	79 F
PELUCHE DE LUXE POKEMON	249 F
MINI PELUCHE POKEMON	79 F

MONTRES POKEMON

REF: 19256, REF: 19623	69 F
REF: 19679, REF: 19624, REF: 19955, REF: 19650	99 F
REF: 19623	69 F
REVEIL PIKACHU	99 F
PENDULE AVEC BALANCIERS POKEMON	199 F
BORLOGE POKEMON	149 F

AUTRE

PORTE-CLES LUMINEUX	59 F
PORTE-CLE PARLANT	69 F
TIRELIRE POKEMON	169 F
MONOPOLY POKEMON	449 F
YAHTZEE POKEMON	99 F
POKEMON COMBAT DE PIECES	79 F
POKEMON MAITRE DRESSEUR	299 F
SUPER BALLES REBONDISSANTES	25 F

CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE AU

TEL: 03.20.90.72.22 OU 03.20.90.72.32

FAX: 03.20.90.72.23

SATURN

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

3 JEUX ACHETES LE 4ème GRATUIT

ALIEN TRILOGY	FIFA 96	NASCAR 98	SPACE HULK 2
ALONE IN THE DARK	GHEN WAR	NBA JAM EXTREME	SOVIET STRIKE
AMOK	GRID RUN	NBA JAM T.E	TEMPEST 2000
ANDRETTI RACING	HEXEN	NBA LIVE 97	W.L.S 98
BLACK DOWN	HI OCTANE	NBA LIVE 98	W.W.S 97
BLACK FIRE	IRON MAN	NHL POWERPLAY	W.W.S 98
BURNING RANGERS	J.MADDEN 97	PGA TOUR 97	
DEFCON 5	J.MADDEN 98	SHOCK WAVE	
FIFA 98	MAGIC CARPET	SLAM AND JAM	

JEUX NEUFS JAPONAIS

GALAXY FIGHT	79F
GRAN CHASER	79F
SHINING FORCE 3 SCE 1	399F
TOSHINDEN URA	79F

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F
MANETTE MAD CATZ	69 F

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F

NEO GEO POCKET NOIR & BLANC

CONSOLE NGS	299 F
BASEBALL STAR N&B	149 F
CHERRY MASTER N&B	149 F
KING OF FIGHTER R1 N&B	149 F
NEO GEO CUP FOOT N&B	149 F
PUZZLE N&B	149 F
SAMOURAI SHADOWN N&B	149 F
TENNIS N&B	149 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

NEW **PS ONE** SORTIE FIN SEPTEMBRE

+100 F de bon d'achat

PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.

(1 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

790 F

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	149 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
VOLANT + PEDALIER set loisi + C.FIX	599 F	MANETTE TURBO	99 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F	MANETTE DUAL SHOCK	149 F	PRISE PERITEL RVB	49 F
SIEGE RACQUET	799 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO V2+Ky	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	249 F
ACTION REPLAY PRO CDX V2+Ky	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	99 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	399 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F	COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	99 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	**LOUVRE: ULTIME MALEDICTION**	**369 F**	ROAD RASH JAILBREAK	369 F
ACTION MAN	249 F	ERGHEIZ	299 F	MEDIEVIL 2	199 F	ROADSTERS	299 F
ALIEN RESSURRECTION	**369 F**	EURO 2000	369 F	MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	ROCK THE RINK	369 F
ALUNDRA 2	199 F	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	RONIN BLADE	299 F
ASTERIX LE FILM	299 F	FEAR EFFECT	369 F	**MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES**	**259 F**	SAGA FRONTIER 2	299 F
ARMORINE	199 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	NASCAR 2000	369 F	SHADOW MAN	299 F
BALLISTIC	249 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	NBA LIVE 2000	369 F	SHAOLIN	249 F
BEATMANIA +DJ CONTROLLER PAD	499 F	FRONT MISSION 3	369 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F	**SILENT BOMBER**	**249 F**
BISHI BISHI SPECIAL	**349 F**	GALERIANS	299 F	NFL EXTREME	269 F	SILENT HILL	299 F
BLOOD LINES	249 F	GAUNTLET LEGENDS	369 F	NHL 2000	369 F	SPACE DEBRIS	269 F
BLOODY ROAR 2	299 F	GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F	NHL FACE OFF 2000	299 F	**SPIN JAM**	**229 F**
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	**349 F**	**GERRY LOPEZ SURF RIDERS**	**239 F**	NHL PRO 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
CAESAR PALACE 2000	299 F	GUY ROUX 2000	299 F	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**299 F**	SOUTH PARK RALLY	299 F
CAPCOM GENERATION	249 F	GUNGAGE	249 F	**PARASITE EVE 2**	**329 F**	**SPEEDBALL 2100**	**299 F**
CHESSMASTER 2	**349 F**	HUGO 2	299 F	POOL ACADEMY	219 F	**SPIDERMAN**	**299 F**
COLIN McRAE RALLY 2	299 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	STAR WARS EPISODE 1	249 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F	**RAILROAD TYCOON 2**	**349 F**	STAR WARS JEDI POWER BATTLES	299 F
COOL BOARDERS 4	299 F	J MADDEN 2000	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	199 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RALLY MASTER	369 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
DE SANG FROID	349 F	**KOUDELKA**	**369 F**	RAT ATTACK	299 F	STREET FIGHTER EX+ ALPHA 2	329 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F	LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	249 F	**RAYMAN 2**	**299 F**	STREET SKATER 2	369 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	RAZMOKET + 2 FIGURINES	299 F	**SUIKODEN 2**	**299 F**
DINO CRISIS + RESIDENT EVIL 2	369 F	LEGEND OF LEGAIA	199 F	RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F	**SYDNEY 2000**	**349 F**
DRACULA RESSURECTION	369 F	LEGO ROCK RAIDERS	249 F	READY TO RUMBLE	299 F	SYPHON FILTER 2	299 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	249 F	LEGO RACERS	249 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TARZAN	349 F
EARTHWORM JIM 3D	299 F	**LES POUS OU VOLANT**	**299 F**	RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F	**TEAM BUDDIES**	**349 F**
		L.N.F STARS 2001	**299 F**	**REVOLT 2**	**299 F**	**TENCHU 2**	**299 F**

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS		**CROC**	**169 F**	**HEART OF DARKNESS**	**169 F**	**MOTO RACER 2**	**169 F**
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	**99 F**	**DIE HARD TRILOGY**	**169 F**	**HERCULE**	**149 F**	**MULAN**	**99 F**
JEUX NEUFS EUROPEENS		**DINO CRISIS**	**169 F**	**IRON BLOOD**	**99 F**	**MUSIC 2000**	**169 F**
360 THREE SIXTY	**149 F**	**DREAMS**	**149 F**	**ISS PRO**	**149 F**	**NASCAR 99**	**99 F**
ALIEN TRILOGY+CARTE MEMOIRE	**169 F**	**FIFA 98**	**129 F**	**JONAH LOMU RUGBY**	**199 F**	**NBA LIVE 99**	**149 F**
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	**149 F**	**FIFA 99**	**169 F**	**LES 24 HEURES DU MANS**	**139 F**	**PITFALL 3D**	**149 F**
ASTERIX	**169 F**	**FINAL FANTASY VII**	**149 F**	**LES SCHTROUMPFS**	**169 F**	**POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION**	**99 F**
ATLANTIS	**149 F**	**FIRESTORM THUNDERHAWK 2**	**169 F**	**LUCKY LUCKE**	**169 F**	**RAYMAN**	**99 F**
BATTLE SPORT	**99 F**	**FORMULA ONE 97**	**149 F**	**MAGIC CARPET**	**99 F**	**RIDGE RACER 4**	**149 F**
CASTROL HONDA SUPERBIKE	**99 F**	**FORMULA ONE 98**	**149 F**	**MEDAL OF HONOUR**	**169 F**	**REVOLUTION X**	**99 F**
C.C. ALERTE ROUGE	**99 F**	**FORMULA ONE 99**	**169 F**	**MEDIEVIL**	**149 F**	**ROAD RASH**	**99 F**
CENTIPEDE	**169 F**	**FORSAKEN**	**99 F**	**METAL GEAR SOLID**	**169 F**	**ROCK'N ROLL RACING 2**	**99 F**
CHINE	**149 F**	**G-POLICE**	**99 F**	**MICKEY**	**149 F**	**SMALL SOLDIERS**	**99 F**
COLIN McRAE RALLY	**169 F**	**G-POLICE 2**	**99 F**	**MICRO MACHINES 3V**	**169 F**	**SPEED FREAKS**	**99 F**
COOL BOARDERS 2	**149 F**	**GRAN TURISMO**	**149 F**	**MICRO MANIACS**	**169 F**	**SPORT CAR GT CLASSIC**	**99 F**
COUPE DU MONDE 98	**129 F**	**GRID RUN**	**99 F**	**MONACO G.P 2**	**99 F**	**SPYRO**	**149 F**
		GUARDIAN OF DARKNESS	**149 F**	**MOTO RACER**	**149 F**	**SPYRO 2**	**199 F**
						STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	**169 F**
						STREET SKATER CLASSIC	**99 F**
						SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	**199 F**
						TAIL CONCERTO	**149 F**
						TEKKEN 3	**149 F**
						TIME CRISIS	**149 F**
						TOCA TOURING CAR	**99 F**
						TOCA TOURING CAR 2	**169 F**
						TOMB RAIDER 2	**169 F**
						TOMB RAIDER 3	**169 F**
						TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	**199 F**
						TOMORROW NEVER DIES	**169 F**
						TONY HAWK SKATEBOARDING	**169 F**
						TUNEL B1	**99 F**
						VIRUS	**149 F**
						V-RALLY	**99 F**
						WIPEOUT 3	**99 F**

DREAMCAST

CONSOLE+CHUCHU ROCKET 1690 F

ACTION REPLAY PRO CDX	**349 F**	**JOYSTICK ARCADE**	**399 F**	**MANETTE (MC)**	**179 F**	**VIBREUR**	**199 F**
CLAVIER	**249 F**	**GUN (MC)**	**149 F**	**RALLONGE MANETTE**	**99 F**	**VOLANT**	**499 F**
FORCE PACK MC	**129 F**	**MANETTE**	**199 F**	**VMS**	**199 F**	**VOLANT MC 2**	**549 F**

ARROWINGS 4	**349 F**	**OIGA WING**	**379 F**	**MTV SPORT: SKATE BOARDING**	**379 F**	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
BLUE STINGER	349 F	GTA 2	379 F	NBA 2K	379 F	SEGA RALLY 2	299 F
BUGGY HEAT	299 F	**HEROES 3**	**379 F**	NFL QUATERBACK 2000	379 F	SNOW SURFER	379 F
CAESAR PALACE 2000	379 F	**HIDDEN OF DANGEROUS**	**379 F**	NHL 2K	379 F	SPIRIT OF SPEED	379 F
CRAZY TAXI	379 F	HOUSE OF THE DEAD 2	349 F	**NIGHTMARE CREATURE 3**	**379 F**	SOUL CALIBUR	349 F
READ OR ALIVE 2	**379 F**	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	379 F	POWER STONE	299 F	SOUL FIGHTER	299 F
DEEP FIGHTER	379 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	379 F	**POWER STONE 2**	**379 F**	SOUL REAVER	349 F
DISNEY MAGICAL RACING	**379 F**	**KISS PSYCHO CIRCUS**	**379 F**	**RAILROAD TYCOON 2**	**379 F**	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
DRAGON'S BLOOD	379 F	**MAD TORCH RACING**	**379 F**	**RAINBOW 6**	**379 F**	**STAR WARS RACER**	**349 F**
DYNAMITE COP 2	299 F	**MAGNETIC NEO**	**379 F**	RAYMAN 2	379 F	**STREET FIGHTER ALPHA 3**	**349 F**
ECCO THE DOLPHIN	379 F	MARVEL VS CAPCOM	349 F	RENEGADE RACERS	379 F	**STREET FIGHTER 3 W.IMPACT**	**379 F**
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	MDK 2	379 F	RE VOLT	349 F	**SUPERCROSS 2000**	**379 F**
FIGHTING FORCE 2	299 F	MILLENIUM SOLDIER	299 F	READY TO RUMBLE	349 F	**SYDNEY 2000**	**379 F**
FORMULA ONE	299 F	MORTAL KOMBAT GOLD	299 F	RED DOG	379 F	**TAXI 2**	**379 F**
GAUNTLET LEGEND	379 F	**NBA**	**379 F**	RESIDENT EVIL 2	329 F	THE NOMAD SOUL	379 F

NINTENDO 64

NEW **NINTENDO 64 SERIE LIMITEE PIKACHU** 799 F

NINTENDO 64 COULEUR 649 F

NINTENDO 64+F1 WORLD G.P 799 F

ACTION REPLAY PRO	**399 F**	**RALLONGE MANETTE**	**49 F**	**MEMORY CARD 4X**	**129 F**	**EXTENSION DE MEMOIRE**	**199 F**
FORCE PACK VIBREUR	**99 F**	**MANETTE**	**199 F**	**MANETTE+FORCE PACK**	**149 F**	**TRANSFER PAK**	**129 F**
VOLANT+PEDALIER	**299 F**	**MEMORY CARD**	**49 F**	**GAME BOOSTER**	**349 F**		

JEUX NEUFS EUROPEENS

ARMY MEN SARGES HEROES	399 F	DONKEY KONG 64	399 F	LODE RUNNER	299 F	**PERFECT DARK**	**399 F**
BLUES BROTHER 2000	399 F	DUKE NUKEM ZERO HOUR	399 F	MARIO GOLF	399 F	RIDGE RACER 64	399 F
BUST A MOVE 2	299 F	EARTHWORM JIM 3D	399 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	ROCKET	349 F
CASTLEVANIA 3D	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX 2	349 F	NASCAR 99	299 F	SHADOWGATE	299 F
CYBER TIGER	**399 F**	F ZERO X	349 F	NBA JAM 99	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	349 F
DIDDY KONG RACING	299 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA JAM 2000	399 F	SUPER MARIO KART	249 F
		HERCULES	399 F	**NBA PRO 2000 IN THE ZONE**	**399 F**	SUPER MONACO GP 2	299 F
		HOT WHEELS TURBO RACING	**399 F**	**POKEMON SNAP**	**469 F**	SUPER SMASH BROS	399 F
		JET FORCE GEMINI	399 F	POKEMON STADIUM	469 F	TONIC TROUBLE	199 F
		KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	+TRANSFER PAK		**TONY HAWK SKATE BOARDING**	**369 F**

TAZ EXPRESS	**399 F**						
TRACK FIELD SUMMER GAMES	399 F						
TUROK 2	299 F						
TUROK 3	**399 F**						
TUROK RAGE WARS	399 F						
WCW MAYHEM	399 F						
WETRIX	299 F						
WWF ATTITUDE	369 F						
WWF WARZONE	349 F						
ZELDA	399 F						

PROMO N64

WRESTLEMANIA RALLY	**169 F**	**EXTREME G**	**149 F**	**F1 WORLD G.P**	**249 F**	**MK MYTHOLOGIES**	**149 F**
CHOPPER ATTACK	**99 F**	**EXTREME G2**	**199 F**	**FORSAKEN**	**199 F**	**NBA LIVE 99**	**169 F**
DOOM	**129 F**	**F1 POLE POSITION**	**199 F**	**GEX 64**	**99 F**	**QUAKE**	**99 F**
						ROBOTRON X	**99 F**
						TETRISPHERE	**199 F**
						V-RALLY 99	**199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL: 03.20.90.72.22

TEL: 03.20.90.72.32

FAX: 03.20.90.72.23

ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS	
RIVOLI	01 40 27 08 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 92

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 10 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 72
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 29

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 79 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Frais de port (jeux 25F - consoles & acc 60F) par Collissima 48h ou Chronopost 65F
DOM TOM et CEE (jeux 40F - consoles & acc 90F)

TOTAL A PAYER

Je joue sur
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom — Prénom

N° Client(si déjà client) — Age — Ans — Téléphone

Adresse

Code Postal — Ville — Signature

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +38F ☐ Mandat Cash — ADRESSE E MAIL

☐ CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d ESPACE 3 VPC

Signature

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO

PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

JP 09/2000

Joypad 100

Ça y est, nous avons atteint les 100 numéros ! Pour fêter l'événement avec vous, nous vous avons concocté quelques surprises, qui, on l'espère, vous plairont.
Bonne lecture, et bon n° 100 !




Joypad
100

Les dédicaces

PARLER DE JEUX VIDÉO, JOUER, SE SOUVENIR DE SA VIEILLE NEC POUSSIÉREUSE, C'EST VRAIMENT LE PIED. POURTANT, DANS LE FOND, QUE SERIONS-NOUS SANS UN CERTAIN MIYAMOTO INVENTEUR D'UN ANODIN PETIT PLOMBIER MOUSTACHU, OU ENCORE SANS HIDEO KOJIMA, CRÉATEUR D'UN AGENT DÉSORMAIS BARBU NOMMÉ SNAKE ? HUM. EH BIEN, NOUS NE SERIONS RIEN. ENFIN, EN TOUT CAS, PAS CE QUE NOUS SOMMES ACTUELLEMENT. EMOUVANT ALORS DE VOIR COMBIEN CHAQUE DÉVELOPPEUR, CHAQUE CRÉATEUR A VEILLÉ À NOUS SOUHAITER, CHACUN À SA MANIÈRE, « JOYEUX ANNIVERSAIRE » ! DU FOND DU CŒUR, MERCI.



Darkworks

Après Alone in the Dark mené in Frédérick Raynal, les franchises de l'horreur ont repris le dessus avec une recherche de l'élément qui tue. Leur premier titre fut le « vrai » Alone, le seul jusqu'alors jamais fait plus peur qu'un jeu d'Eyal avec le sang tel Resident Evil de Shinji Mikami. Même sans ce facteur, les gens s'éparpillent au ralenti.



Eden Studios

Les développeurs de V-Rally peuvent être fiers de leurs bébés. Ils furent, en effet, les premiers à proposer une simulation de rallye aussi intéressante pour les pilotes émérites que pour des joueurs plus occasionnels. La plus belle preuve de leur succès ? Le second volet de Gran Turismo aura jugé bon de comporter un mode Rallye... pour imiter le titre d'Eden.



Frédérick Raynal (No Cliché)

Le survival horror, c'est lui ! Alone in the Dark premier du nom, c'est lui ! Frédérick Raynal est un peu le fer de lance de la french touch version « vrai jeu » !

Un talent au service de la Dreamcast et dans une direction qui s'annonce très survival horror. Vite, vite...



Tetsuya Nomura (Square)

« Félicitations pour le centième numéro. J'espère que The Bouncer vous plaira. »

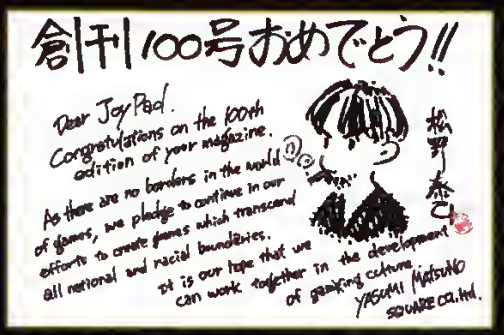
C'est sous son coup de crayon que l'élégant Cloud, le héros de Parasite Eve, sont vus le jour. Un style manga très inspiré qui aurait vécu à Numura la confiance sans faille de Square. Sa prochaine production ? The Bouncer, sur PlayStation 2 !



Yasumi Matsuno (Square)

« Cher Joypad, félicitations pour ce centième numéro. Comme il n'y a plus de frontières dans le monde des jeux, nous vous promettons de continuer dans nos efforts pour créer des jeux qui transcenderont toutes les barrières nationales et raciales. C'est notre espoir de pouvoir travailler ensemble dans le développement de la culture ludique. »

Jeune producteur, Yasumi Matsuno ne manque jamais d'originalité. Il est notamment l'auteur de Final Fantasy Tactics et Vagrant Story, deux de ses chefs-d'œuvre qui imposent le respect. Si vous allez à cette convention, vous comprendrez vite pourquoi Yasumi nous inspire.



Keiji (Capcom)

« 100 numéros ? Super ! Félicitations ! Moi aussi j'aimerais rester en forme aussi longtemps. »

Heureux de voir Joypad Mensuel chez nous. Deux noms pour un seul héros et son jeune Keiji Sen. En espérant que les merveilleuses versions PlayStation arrivent un jour chez nous. Amicalement vôtres. Inafune



Oddworld Inhabitants

« Joypad ! Bravo pour ce numéro 100 ! Signé Abe »

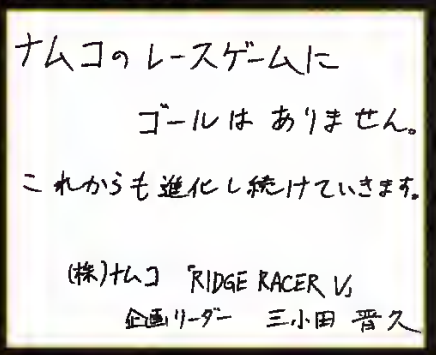
Avec leurs fameux mondes oniriques, limites philosophiques, les concepteurs de Oddworld Abe's Exoddus ont su apporter une touche bouffonne et originale à notre petite industrie. Les premiers pas d'Abe sur PlayStation 2 ? C'est pour bientôt !



Nobuhisa Mikuda (Namco)

« Dans les jeux de course de Namco, il n'y a pas d'arrivée. L'évolution continue. »

Entre Ridge Racer V sur PS2, Nobuhisa Mikuda semble prendre résolument un virage. Les titres de course de Namco. Vu l'engouement que suscite le sport dans le monde, nous n'avons pas fini de jouer à Ridge.



Shiny Entertainment (David Perry)

« Toutes nos félicitations pour ce numéro 100 ! »

Fondateur Shiny, son créateur, David Perry a supervisé l'Aladdin sur Mégadrive, puis créateur d'Earthworm Jim. Il vient de sortir Sacrifice, sur lequel il travaille depuis la fin de l'année dernière. Leur nouveau jeu est déjà annoncé, probablement sur X-box !





Joyeux Anniversaire et toutes nos félicitations à Joypad pour votre centième numéro, meilleurs vœux de Charles Cecil et de toute l'équipe de Revolution,

Xxx

Charles Cecil (Revolution Software)

Les Chevaliers de Baphomet, les Gardiens de l'éternité, tous jalonnés d'énigmes passionnantes à résoudre, un public toujours plus large. L'équipe articulée autour de Charles Cecil a évidemment compris combien le richissime fun scénario pouvait être efficace. Certains parlent d'un instinct.

Hajime Nakatani (Namco)

« Pour tous les lecteurs de Joypad, attendez-vous à un Tekken encore plus chaud ! »

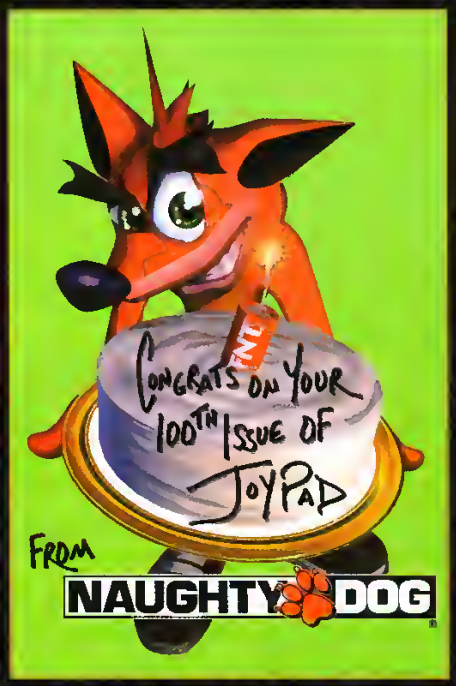
Hasard ? Toujours est-il que le père de Kakarot-san, Hajime Nakatani, est aussi le producteur de la série culte Tekken. Gageons que Tekken 3 va encore alimenter de sérieux débats ! Preuve que quand on est quelqu'un, on a toujours quelque chose à dire.



Naughty Dog (Jason Rubin)

« Félicitations pour ce centième numéro de Joypad ! »

Crash Bandicoot fut incontestablement le premier titre à grand public à réaliser un tel carton sur PlayStation. Mais comment aurait-il pu en être autrement avec un mascotte à la fois aussi attachante, un humour délirant et une réalisation technique si bluffante ? Sachez d'ailleurs que Shigeru Miyamoto en personne, tint à féliciter l'équipe menée par Jason Rubin. La plus belle des récompenses pour un héros qui fut un temps pressenti pour devenir la mascotte de la PlayStation. Le futur de Naughty Dog s'écrira sur PlayStation 2, mais sans Crash, intéressant...



Shigeru Miyamoto (Nintendo)

« Je ferai toujours tout pour qu'il y ait de la surprise et de la créativité dans les jeux. Félicitations pour les 100 numéros. »

Si nous ne devions retenir qu'un nom pour symboliser la révolution du jeu vidéo, il n'y aurait sans conteste que celui de Shigeru Miyamoto. Mario, Zelda, Donkey Kong, autant de héros inoubliables, de concepts inédits qui ont jailli du cerveau de ce génie. Un artiste, tout simplement.



Insomniac Games (Ted Price)

« Joyeux anniversaire Joypad ! De la part de Ted Price et de tous vos amis à Insomniac Games... ainsi que Spyro ! »

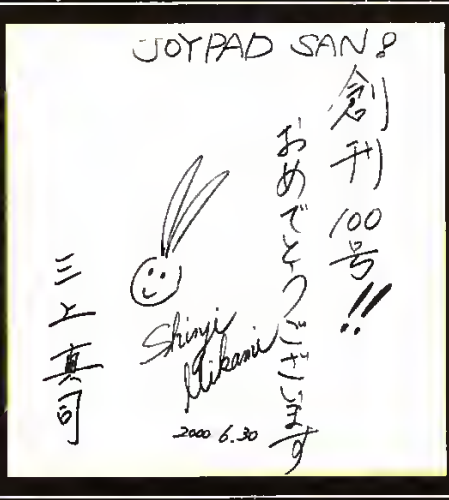
Ami intime de Crash Bandicoot, Spyro est un dragon bien sympa. Ted Price, à la tête d'Insomniac, est un développeur comblé par les tribulations de son protégé. Pour la petite histoire, leur premier titre n'était autre que Disruptor, un shoot pas vraiment bucolique.



Shinji Mikami (Capcom)

« Sincères félicitations pour le numéro 100 ! »

Créateur avec Hamamoto San de la mythique série des Resident Evil, puis des Dino Crisis, Shinji Mikami et son équipe s'emploient depuis près de 5 ans à faire frissonner les millions de joueurs. Pour la petite histoire, Mikami San avait fait ses premiers pas sur Super Nintendo. Il créait alors le champ des zombies...



TOCA World Touring Cars™

SUBARU FIAT RENAULT VOLVO TVR



PILOTAGE DE CHOC

Besoin de bouger ? Soif de gloire ? Pensez TOCA World Touring Cars !
De Suzuka à Laguna Seca, faites le tour du monde grâce à la plus authentique des courses de contact sur asphalte. 23 circuits réels sur 5 continents. Plus de 40 modèles de voitures différents. Jusqu'à 14 en simultané pour un maximum d'adrénaline.



GAGNEZ un ALFA Spider

et de nombreux autres lots

"Mission réussie pour Codemasters, et de très loin!" PlayPower

Codemasters®

GENIUS AT PLAY®

www.codemasters.com

Jeu ... soluces gratuit et sans obligation d'achat. Règlement ... remis ou envoi à l'adresse ... Concours. Bulletin de participation ... avant le ... à l'adresse du jeu Concours ... Codemasters TOCA World Touring Cars ... 75 ... 69851 VILLEURBANNE Cedex, France.

... Codemasters Limited ... All rights reserved. ... Codemasters ... "Codemasters" ... "TOCA" ... "GENIUS AT PLAY" ... are registered ... Codemasters Limited ... "PlayStation" ... PlayStation and the PS Family logo are registered ... Sony Computer Entertainment Inc. ... 1998 Sony Computer Entertainment Europe. ...

Gonagai

« Pour l'équipe Joypad. »

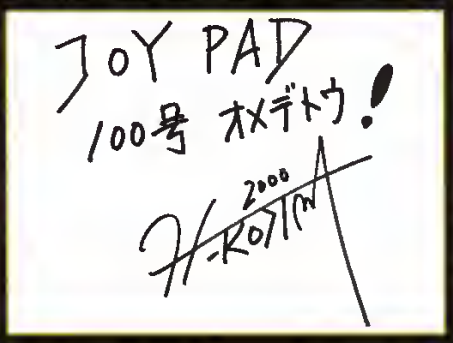
Gekiman, Lawliman, Violence Jack... mangaka aux styles de véritable légende au Japon, Gonagai a malheureusement été intimement lié aux jeux vidéo. L'occasion d'une rencontre avec ce surdoué de la plume.



Hideo Kojima (Konami)

« Joypad, 100 numéros, bravo ! »

Metal Gear. Un titre, un concept (le furtif), une ambiance (cinématographique) qui laissèrent d'impérissables souvenirs dans la tête de millions de joueurs. Pour beaucoup, le prochain (et dernier) Hideo Kojima annoncé déjà comme le jeu le plus impressionnant de ces premières années. Cet homme vaut de l'or et les possesseurs de PlayStation 2 vont bientôt le découvrir.





Sony Cambridge

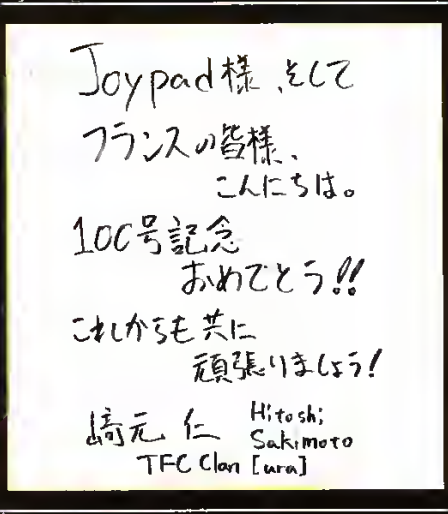
Grâce à son sourire hésitant et sa vaillance inégalable, Sir Daniel (le plus célèbre sac d'os ambulant) aura suffi à faire le bonheur de ces géniteurs. Nous attendons tous avec impatience de voir ce que MediEvil pourrait donner sur PlayStation 2 !



Hitoshi Sakimoto (Square)

« Très cher Joypad, ainsi que vous chers Français, bonjour ! Félicitations à l'occasion du centième numéro. Continuons à faire du bon travail ensemble. »

Compositeur de musiques qui jouent à Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics, de l'excellent Vagrant Story ou du fabuleux Radiant SilvaGun, Hitoshi Sakimoto a su imposer un style énergique et entraînant. Longtemps associé à Masaharu Iwata, Sakimoto fait désormais chemin en solo avec le TFC Clan, sa nouvelle chienne.



Kazunori Yamauchi (Polyphony Digital)

« Cher Joypad, 100 numéros : bravo ! »

Père de Gran Turismo, Kazunori Yamauchi est actuellement considéré comme le maître incontesté de la simulation de conduite. Développeur hors pair, maniaque de la précision, Kazunori est avant tout un éternel amoureux des belles voitures. Un grand merci pour avoir rendu ce rêve accessible avec un simple joypad !

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières nouveautés dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

+ de 300 sacs à dos RAYMAN 2 à gagner chez DIFINTEL-MICRO

SKATEBOARDING

MSR METROPOLIS STREET RACER

ALIEN

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

PlayStation

Sydney 2000

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Geurg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 16 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
04 Manton	04 93 28 26 55
09 Pamiers	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	04 07 06 04 30
13 Fos sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
13 Istres	01 42 55 31 95
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 58
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbéliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 79 09 85
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 50 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 64
31 Fenouillet	06 61 70 81 05
31 Muret	06 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 08 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 56 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 96 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sète	04 67 46 16 18
35 Fougeres	02 99 94 23 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G Place	04 76 09 26 62
38 Grenoble C Berriat	04 76 43 27 93
38 Saurgnin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 86 67
39 Lons La Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 28 03
40 Mont-de Marsan	05 58 46 04 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals Près Le Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orleans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 04
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 42
50 Cherbourg	02 33 64 00 66
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locminé	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 04 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 54 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 64
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 64 50 41 00
60 Crepy en Valois	03 64 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulegne sur Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 74 40
64 Bayonne	05 59 25 78 05
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 66
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (Gerland)	04 72 76 60 64
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 90
71 Digoin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 38 08 52
71 Monceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creuset	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 64 14
74 Cluses	04 50 96 64 51
74 Annecy	04 50 52 64 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 66 50
77 Melun	01 64 39 90 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 72 91 14
77 Nemours	06 53 77 28 08
77 Pontaux Cembeult	01 60 28 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 08 76
78 Poissy	01 30 04 08 62
78 Plaisir	01 30 07 52 61
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 15 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
89 Epinal	03 29 82 08 97
89 Auxerre	03 86 72 95 90
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 57 05 54
93 Montreuil 2	01 41 54 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maisons Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Saissy st-Léger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 54 70 79 67
98 Noumea	00 687 28 43 34

SUISSE

- 3 magasins

ESPAGNE

- 10 magasins

BELGIQUE

- 2 magasins Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain 00 32 65 35 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

- La Reunion • St Malo • Boulogne • Charleville •
- Montaux • Narbonne • Quimperlay • Ajaccio •
- Issy-les-Moulineaux • St Didier • Levallois-Perret •

PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2

Souvenez-vous,



« SI TU TE FAIS DE NOUVEAUX AMIS, N'OUBLIE PAS LES ANCIENS. » CETTE PHRASE DE L'ÉCRIVAIN ÉRASME EST, FINALEMENT, PLEINE DE VÉRITÉ. EN CE MOIS ANNIVERSAIRE, COMMENT POURRIONS-NOUS NÉGLIGER CEUX QUI, IL Y A BIENTÔT 10 ANS, ÉTAIENT LES PILIERS DE LA RÉDACTION DE JOYPAD ? RÉDACTEUR EN CHEF, FIGISTE OCCASIONNEL OU RÉDACTEUR ATTITRÉ, CHACUN A LAISSÉ UNE TRACE AU SEIN DU MAGAZINE. NOUS LEUR AVONS DEMANDÉ DE NOUS ÉCRIRE UN PETIT MOT, HISTOIRE DE SE RAPPELER AU BON SOUVENIR DES PLUS ANCIENS « LECTEURS »...

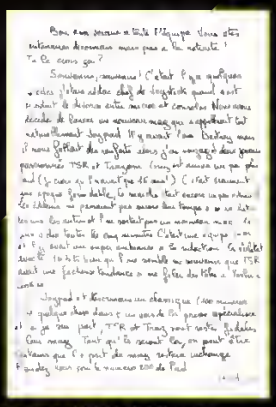
NB : NOUS AVONS RETRANSCRIT CES MANUSCRITES PARVENUES AU FORMAT TEXTE ET IMPOSSIBLES À OUBLIER EN GRAND.

Alain Huygues-Lacour



ANCIEN RÉDACTEUR EN CHEF DE JOYPAD

Actuellement, AHL est rédacteur en chef de Consoles +. Il est l'un des vétérans de la presse jeux vidéo en France et a collaboré à de nombreux magazines dédiés, dont le très célèbre - et très défunt - Tilt. A ses débuts dans le monde de la vie, il a même été chanteur (ou guitariste, je ne sais plus) dans un groupe de rock ! Et voilà, je l'ai dit !



Bon anniversaire à toute l'équipe. Vous êtes combien, déjà ? Mille, mais pas à la douzaine ! Tu te souviens ça ? Souvenirs, souvenirs ! C'était il y a quelques siècles. J'étais rédac'chef du Joystick quand c'est arrivé. Il fallait bien un autre micro et console. Nous avions décidé de fêter un nouveau mag qui s'appellerait tout naturellement Joypad. Il y avait l'ami Destroy, mais il nous fallait des renforts. Alors j'ai engagé deux journalistes passionnés : T.S.R. de Trésum (NDLR : et Olivier Prézeau). Grey est arrivé un peu plus tard, je crois qu'il n'avait que 16 ans ! (NDLR : Ah, non, Grey avait déjà 18 !). C'était vraiment une époque formidable, le marché était encore un peu artisanal, les éditeurs ne pressaient pas encore leurs titres à se multiplier les uns les autres, et il ne s'était pas un nouveau mag de jeux vidéo toutes les cinq minutes. C'était une équipe en or, et il y avait une super-ambiance à la rédaction. On s'éclatait avec les 16 bits, bien qu'il me semble me souvenir que T.S.R. avait une Pichaus sur laquelle il me filait les tous à Yoshi's Cookies ! Joypad est désormais un classique (1 an 1/2 numéros, c'est quelque chose dans l'univers de la presse spécialisée) et, si je suis parti, T.S.R. et Trez sont restés fidèles à leur mag'. Tant qu'ils seront là, on peut être certains que l'esprit du mag' restera inchangé. Rendez-vous pour le numéro 200 de Paul !

Ils ont fait Joypad aussi !

Dans la longue vie de Joypad, de nombreux pigistes n'ont fait que passer. Certains sont restés plus longtemps que d'autres, mais tous, quelque part, ont contribué à la bonne marche du magazine. Le premier d'entre eux est Olivier Prézeau. Nous n'avons pas pu le joindre, puisqu'actuellement et d'après les sources des services généraux et de JM Destroy, il serait en fuite au Japon. Dans le bateau du début de l'aventure de Joypad, il y eut aussi Marc Ménier, Dany Boolauk, Rastafoo, Sam, Benjamin Janssens, Yuriko, sans oublier le très fantasque Robby qui fut durant environ 1 an rédacteur en chef invisible du mag'. Merci à eux !

Olivier Prézeau



Prof de physique-chimie (là, je blague pas), Olivier était un passionné avant tout. Les plus anciens d'entre vous se rappellent sans doute de ses news Japon (Allô Tokyo) et de ses jeux de mots surpuissants ! Actuellement, il collabore à Playmag et fait partie de l'équipe Multimedia de Canal+. Quelle classe !

Robby (alias Robert Barbé)

Ce garçon étonné avait un don inné : celui des bruits de bouche inimitable. C'est à peu près tout ce que l'on sait de lui, car on ne le voyait pour ainsi dire jamais. Dans ses rares moments d'incarnation, il a quand même eu le temps de créer Amstrad CPC, de collaborer à de nombreux magazines (Tilt et Player One) et d'être rédac' chef de Joypad ! Puis, un beau jour, il a disparu, abducté par sa passion première : les jeux de F1 sur plateau, les formules Gé. Super !

Rastafoo

Ce gars-là est un mystère. En fait, je ne l'ai jamais vraiment connu (NDTrez), nous n'avons fait que nous croiser. N'empêche, il était là pour le premier numéro de Joypad ! Il aurait subitement disparu, une nuit de pleine lune...

Dany Boolauk

Dany est un génie. Si le jeu vidéo existe, c'est grâce à lui. Si nous sommes allés sur la lune, c'est grâce à lui. Si nous sommes restés humbles, c'est... pas grâce à lui. Il serait, aux dernières nouvelles, responsable Asie de Delphine Software. Du prochain président des Etats-Unis ? Sacré Dany !

formidable !

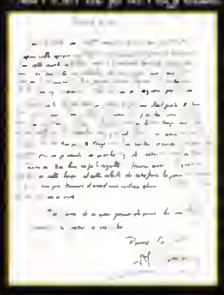
JM Destroy



ANCIEN RÉDACTEUR-VEDETTE DE JOYPAD

Après son départ de Joypad, JM Destroy s'est engagé dans la Légion Etrangère où il est resté 5 ans. Exceptionnellement rapatrié pour insubordination répétée, il est devenu rédacteur en chef de Playmag. Actuellement, il dirige la filiale française des superbes magazines dédiés aux solutions de jeux, chez Prima France et roule en Ferrari.

« Bonjour à tous ! Joypad fête son 100e numéro, ce me rajeunit pas ! Depuis cette époque mythique où je passais mes jours et mes nuits dans cette sainte rédaction, rien n'a vraiment beaucoup changé pour moi, sauf peut-être ma collection de consoles qui compte désormais plus de 17 unités ! A ce propos, je suis toujours à la recherche de la Lynx Epyx, si vous en avez une, pensez à moi ! A part cela, la vie est bien, loin et je viens tout juste de finir mon 15e jeu. Pour célébrer l'événement, j'ai fait une fête de tous les diables ! Tiens, cela me rappelle la bonne époque des fêtes et des bouffons à la rédaction de Joypad (après les heures de travail !). C'était le bon temps, celui où l'on jouait vraiment de jeux vidéo et non pas de produits, du marketing, de stratégies, bref, de business. Cette époque est bien loin et je la regrette. Heureusement, Joypad a su garder cette fougue et cette volonté de satisfaire les joueurs (même si je ne suis pas toujours d'accord avec certains choix...). Merci de m'avoir fait savoir ton retour vers Joypad. Merci du mieux pour moi et pour les milliers de joueurs à vos côtés. Continuez ainsi. »



Marc Ménier

Ah Marc ! Quelle prestance ! Après son court passage du début (n°1 de Pad), il est allé chez Tilt, puis Consoles +. Il est revenu plus tard, mais encore une fois ce fut très bref. A l'heure actuelle, il est chez Kalisto à Bordeaux. Alors, Marc les stock-options ?

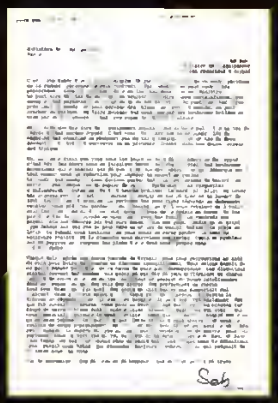
Sam Souigbi

Sam a roulé sa bosse dans le milieu. On peut dire qu'il en a scotché plus d'un ! Pensez donc, il a débuté comme animateur télématique à Joypad ! Il s'est ensuite exilé chez Tilt-Consoles +, puis chez Player One où il fut chef de rubrique. Il fit un passage à Ubi Soft France, puis Ubi Soft Canada. Il travaillerait actuellement pour une télévision indépendante canadienne. Comme quoi...

Seb - ANCIEN RÉDACTEUR-CHTARBÉ DE JOYPAD-JOYSTICK



Seb est fou. Tout petit déjà, il mangeait des singes. Il lui arrivait même de se mettre une balle dans la tête, juste pour rire. On l'a retrouvé un matin scotché sur une chaise, dans l'ascenseur, et appuyant sur tous les boutons avec son gros pif. C'était ça, Seb. Aujourd'hui, après avoir été Ministre de l'Equipement, il fait des jeux vidéo chez Xilam (cf. le reportage sur Stupid Invaders dans ce numéro) et il aime ça, l'enfoiré !



« C'est trop super bien d'être Ministre. On peut tout faire sans qu'on vous dise rien, personne ne vous contrôle. Par exemple, on peut ouvrir une parenthèse (sans la refermer). Je n'en finis carrément, on est Ministre ! On peut faire des trucs de malade qui ne voudraient rien dire comme Hortefeinte, par exemple. Bah, personne y fait rien vu qu'on est Ministre... On peut insulter à peu près tout le monde, on peut conserver ses chiens sans avoir d'amende, on peut crocher en parlant, se faire pousser des trucs, manger des bisous brûlés au lieu parler à l'amour. C'est trop sur être Ministre. Mais c'est plus Ministre de l'Equipement depuis 4 ans aujourd'hui, il m'arrive de regretter mes années Joypad. C'est vrai. Et l'année de ce numéro-là ! » Je me souviens, des crises de fou rire qui nous secouaient tous un peu de doux souvenirs. Ce drôle d'anniversaire me plonge sincèrement dans une douce torpeur nostalgique. Je ne vais pas te mentir, les jours au sein de la rédaction de Joypad c'était pas toujours le pied (les chefs, c'était les trois mêmes qui étaient pas du nom, rien que des numéros, et qui changeaient à tout moment dans la rédaction pour imposer de nouvelles règles). Le lundi, par exemple, nous tenions parfois les rênes de bataille le matin et l'on avait le vent. Après-midi (bien sûr toutes choses s'entremêlant toutes toutes + 16 heures précises). Le mardi, il fallait s'habituer aux cyborgs, parce tout le journal et manger un sac de graviers en buvant du sable toutes les 10 minutes. Le mercredi, les gens typés déguisés en Jansoues venaient nous plomber pendant 2 ou 3 heures, puis ils nous astreignaient à l'huile bouillante sur les pieds. Le jeudi, nous faisions de la poésie en buvant du thé, pas à la fin de la journée, on nous battait avec les fusils. Le vendredi nous pansions étouffés par des cheveux noirs, avec nos yeux, tandis qu'un grand type debout sur une chaise pour l'été, au milieu du couloir, hurlait le titre en vain. Le samedi, nous testions les jeux consoles reçus pendant la semaine, malheureux stagiaires. Et le dimanche, nous l'envoyions nos factures, nos articles et previews, sur du papyrus en trempant une plume d'oie dans notre propre sang. C'était sympa. Chaque soir, après une bonne journée de travail, nous nous retrouvions au café du coin pour boire des bières et discuter manjuillement. Nous avions toujours le petit moment gênable, de ce fameux de pas pour dire impressionner. Les heureux élus avaient systématiquement, mais jamais on mettait le jeu différent et chacun tentait de deviner les autres, mais tout se passait en bonne intelligence, dans un respect mutuel des avis des autres, des préférences de chacun. Sauf avec Greg, qui lui, avait des goûts de chiotte et qui supportait mal l'échec (encore la vie mêmes). A chaque fois qu'il perdait le pari, il découvrait le gyrophare et finissait en hurlant. Et seul avec T.S.R. également. Ces jeux T.S.R., ouvrait la bouche vous pouvez être sûr que dans les cinq minutes les coups de tatane allaient pleuvoir. Seul avec «Hit avec», qui nous ressentait toujours le même histoire, comme quoi il aurait inventé Merlin et qu'un sale gosse nous le lui aurait piqué. Cette histoire nous énervait et nous le faisions de coups supplémentaires. Ah, oui, et seul avec Tintin, qui nous faisait son petit numéro : le numéro du type qui fait tout le monde aux jeux de sports pour lui apprendre, nous le faisions au jeu du « mon poing dans ta gueule ». Bleu, et seul avec Kenny, vu que c'est quand même un second sale type et que nous le détestions tous. Seul avec HENK, qui cherchait toujours l'embrouille et qui refusait de se battre sous les ponts. Quels souvenirs ! Quelle joie et quel bonheur ! Seb doit un tas de trucs ! »

Linos - ANCIEN DIRECTEUR ARTISTIQUE DE JOYSTICK-JOYPAD

Linos a été l'homme des premiers numéros mythiques de Joypad et de Joystick, avant de devenir le dernier Mohican de la rédaction. Fan de foot, il mettait les tôles à tout le monde à Kick Off sur Atari ST. Gageons qu'aujourd'hui, il fesse la même avec ISS Pro Evolution ! Après s'être enfui avec la caisse et avoir fait le tour du monde, Linos est revenu à ses premières amours : le manga. Il est aujourd'hui Directeur Artistique chez Kaos Manga.



Morceaux choisis

100 Joypad

PUBS DÉCALÉES, TESTS D'ANTHOLOGIE, CONSOLES D'UN JOUR, VOICI UN RÉCAP' DES PLUS BELLES FEUILLES DE L'HISTOIRE DE JOYPAD. AVEC UN PEU DE RECUL, ON EN AURAIT PRESQUE HONTE ! MAIS ON NE REGRETTE RIEN !

Les pubs

Zelda

(Joypad n°15 – décembre 1992)

Certaines publicités marquent les esprits des joueurs. Celle de Zelda sur Super Nintendo est un morceau d'anthologie.



Davis Cup World Tour

(Joypad n°27 – janvier 1994)

Avant, pour vendre un jeu, on était prêt à toutes les audaces. Maintenant, il faut simplement beaucoup de fric.



Sega c'est plus fort

(Joypad n°9 – juin 1992)

Probablement le slogan le plus mythique de tous les temps. Ils n'auraient jamais dû en changer (cf. Saturn, on n'est pas sur la même planète...).



Epileptik

(Joypad n°26 – décembre 1993)

Il y a quelques années, les boutiques se lâchaient grave dans leurs pubs. Ici, celle du magasin Epileptik (dirigé à l'époque par Gana, un actuel gars de Joystick) ne faisait pas dans la dentelle.

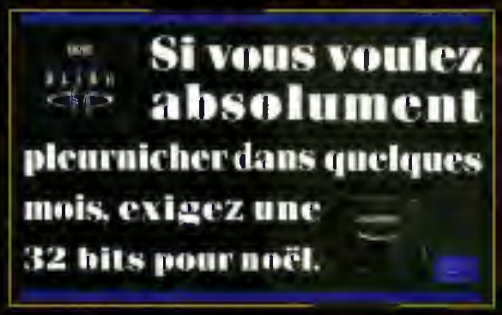




Ultra 64

(Joypad n°46 – octobre 1995)

Avec cette pub, Nintendo voulait nous dissuader d'acheter une 32 bits (la NP4 s'appelait encore Ultra 64 et ne devait sortir qu'un an après), en essayant de nous convaincre qu'on allait le regretter. Eh bien, on ne regrette rien !



32X

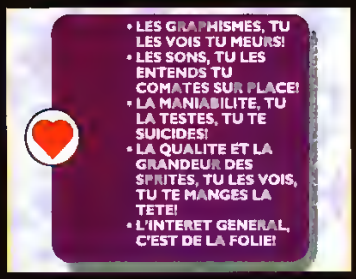
(Joypad n°36 – novembre 1994)

Lorsque l'on revoit certaines pubs, on se dit que les gens du marketing sont parfois devins... Bon, ce qu'on ne vous dit pas, c'est que cette pub courait sur deux pages (la suite était : sauf si on possède une Megadrive) !

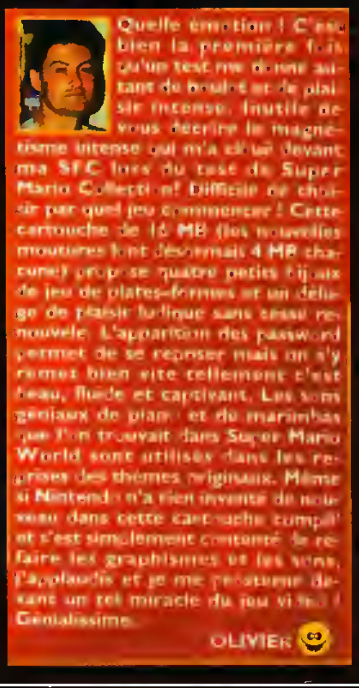


Les phrases foireuses

Quand le père Traz pète un câble, ça donne ça...
(Joypad n°13)



Le testeur de jeu a parfois un certain penchant pour les envolées lyriques un peu crétines. Quand on aime...
(Joypad n°23)



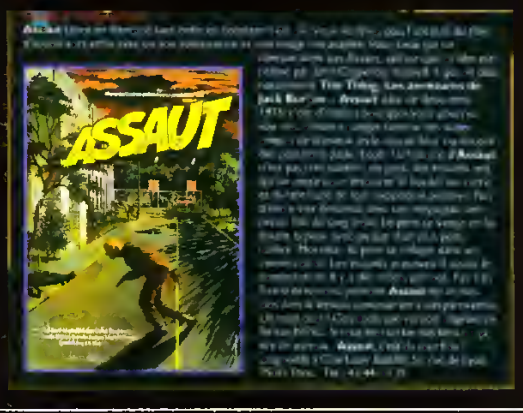
Probablement le plus grand moment de Pad. Une légende !
(Joypad n°17)



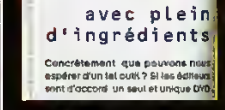
Comment expédier en deux minutes une fiche technique quand on a rien à raconter sur la 3DO.
(Joypad n°22)



Après avoir regardé le film en vitesse rapide et en V.O., Kendy (ancien étudiant en fac de cinéma) nous a pondu une critique pleine de nuances et de professionnalisme. C'est ça la presse, coco !
(Joypad n°47)



Le DVD
l'avenir du futur du jeu vidéo ?

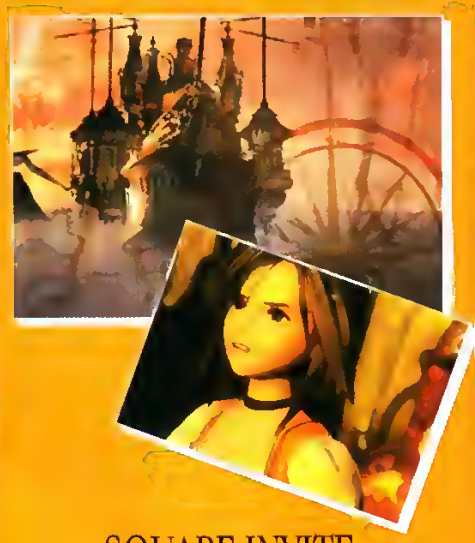


Parfois, plus les bourdes sont grosses, moins on les voit !
(Joypad n°51)

FF VII sur PlayStation+ ?

Selon certaines rumeurs, Final Fantasy 7 ne sortirait pas sur PlayStation. Il nécessiterait la nouvelle PlayStation de Sony, la PlayStation+, qui devrait être commercialisée au Japon à la fin de l'année. La principale nouveauté de la PS-X+ résiderait dans la présence d'un lecteur de CD-Rom quatre fois plus rapide que l'actuel. On parle aussi – Alleluia ! – de plus de Ram (mémoire) vidéo...

Bon, ok, on a parfois méchamment savonné... Mais avant, y avait pas le Net !
(Joypad n°58)



SQUARE INVITE

40 LECTEURS DE JOYPAD

à venir à Paris découvrir en exclusivité les dernières nouveautés de l'éditeur et tous les jeux sortis à ce jour en Europe à l'occasion du SQUARE MILLENIUM TOUR 2000.

Si vous souhaitez découvrir FINAL FANTASY IX avant tout le monde, répondez dès aujourd'hui ! Sur place des concours entre joueurs seront organisés sur certains titres et tous les joueurs pourront interroger les représentants de Square présents pour l'occasion.

Un rendez-vous parisien réservé aux seuls joueurs parmi lesquels seulement 200 d'entre eux seront invités !

Retenez votre journée du 23 SEPTEMBRE 2000 et envoyez dès aujourd'hui votre candidature d'accès à :

Square Millenium Tour - SVG/JOYPAD
10, rue Simon Le Franc
75004 paris

Attention, n'oubliez pas de mentionner vos coordonnées afin de recevoir vos badges d'entrée et l'adresse de cette manifestation très secrète !
(l'entrée n'inclut pas les frais de transports jusqu'à Paris)

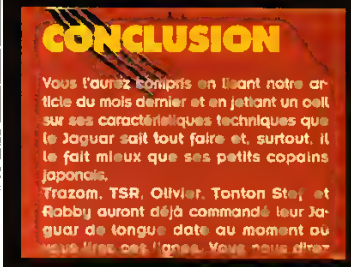
Les 20 PREMIERS à répondre recevront deux invitations pour se rendre à cet événement. SOYEZ RAPIDE !



SQUARE EUROPE
MILLENNIUM TOUR 2000

Les (dés)illusions

On appelle ça un acte manqué. Mea Culpa.
(Joypad n°26)

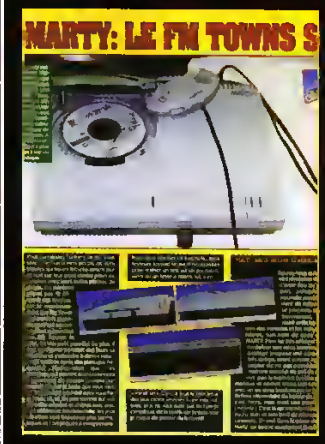




Le plus grand Poisson d'avril de tous les temps, d'autant qu'il a été publié conjointement avec plusieurs magazines de jeu vidéo et qu'un grand hebdo avait repris l'info très sérieusement !
(Joypad n°30)



Certaines consoles sont complètement tombées en désuétude. Qui se souvient du Marty ?
(Joypad n°20)



Faire de vieilles interviews de grands patrons du milieu est toujours un grand moment. Promesses non tenues, assurances sans limites, perspectives alléchantes, phrases assassines... La preuve avec cette ITW de monsieur Yogi, fondateur mythique chez Sega et il faudra que la Mega 32 nous soit pas encore imposé, mais cela n'est pas inquiétant. Dans la mesure où le seul problème est que cet appareil ne tiendra pas la place nécessaire...
(Joypad n°15)



Les perles non-publiées :

Avant qu'un texte soit publié, il passe par le crible rédactionnel, auprès duquel il doit faire ses preuves. Ce qui ne l'empêche pas parfois de passer à travers les mailles du filet. Voici quelques perles non publiées dans Joypad. Vous comprendrez rapidement pourquoi...

- Dans le mode de jeu principal, qui consiste donc à investir un centre de recherche, le joueur aura à la manière de Metal Gear plus ou moins libre de ses mouvements mais sera suivi régulièrement par le scénario.

- Sa femme, Lisa, très tarifée Mentor, décide de se réfugier chez son amie Lily, mais il n'y arrivera jamais car sa fille, Yuri, a le recherche de Lily, son mari Japonais.

- Un titre qui pourrait innover grâce à un système de commandes novateurs mais qui est malheureusement limité par une réalisation un peu limite.

- En gros, plus personne circulera, plus les citoyens auront envie de faire des enfants.

- Nous voilà donc face à un futur qui ne répond pas par rapport au passé.

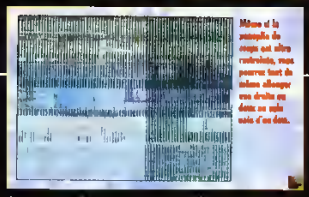
- Il fut interrompu par un petit Zippo lui transmettant une nouvelle.

- Avec Blue Wings, on remonte le temps en se disant plutôt vers le passé.

Les inclassables

Avant d'être chauve et gros, Kendy était maigre et chevelu. Mais il est toujours hardcore... C'est ça la hardcore attitude !
(Joypad n°37)





La première et la dernière photo subliminale parue dans Joypad. Didier Derlich aurait aimé...
(Joypad n°13)

Télé 7 Jeux a refusé le visuel, c'est dire !
(Joypad n°27)



On appelle ça un bug de maquette : une double page de Zapping avec uniquement des photos de Yogi Bear. On la ressort aux maquettistes régulièrement...
(Joypad n°37)







BIENTÔT SUR UNE GAMEBOY™ PRES DE CHEZ VOUS

PAR LES CRÉATEURS D' XPLORER™

XPLODERGB

LA CARTOUCHE D'ASTUCES POUR GAMEBOY™

★EN VEDETTE 'MEW', LE 151ème PERSONNAGE POKÉMON

AUSSI DISPONIBLES PLUS DE 1500 CODES D'ASTUCES POKEMON

ARGENT INFINI | MUNITIONS ILLIMITÉES | PLUS DE FORCE | TOUTES LES ARMES DISPO

BLAZE

Allez visiter nos sites Internet - www.firesoft.net - www.x-ploder.co.uk - www.blaze.de - www.blaze-gear.com - www.xploder.net

BLAZE ACCESSORIES AVAILABLE FOR GAMEBOY


Câble de liaison


Flexi Light


Alimentation secteur & batterie rechargeable


Loupe eclairante


Alimentation secteur

Quelle époque épique !

100 NUMÉROS... C'EST LONG. DE L'EAU A COULÉ SOUS LES PONTS, DEPUIS LE NUMÉRO 1. LE N° 1, OUI... OCTOBRE 1991. MAIS QU'EST-CE QU'IL Y AVAIT DANS CE PREMIER NUMÉRO ? REPONSE TOUT DE SUITE !



Le n°1 de Joypad, c'était en 91. La maquette a bien évolué depuis !

Consoles News... C'était le nom du supplément consoles présent dans le magazine Joystick. C'était aussi, en quelque sorte, l'ancien nom de Joypad. Le fils du premier numéro se voulait rendu[illegible] pratique, scandant « Désormais, chaque mois, Joypad vous présentera tous les jeux sur toutes les consoles, ainsi que tous infos, tous reportages, tous news, bref, tout ce qui touche de près ou de loin aux consoles ». Nous espérons avoir au moins tenu une partie[illegible] tous ces années de bon[illegible]
Ce premier numéro de Joypad arrivait des CD-Rom et leur consacrait même un dossier. « La Magie CD de Sega, une Mega ldée ? », Mmmm... non, on n'en[illegible] pour le moins[illegible] Bref, il y avait une solution de 7 pages de PC Kid II (que l'on doit à Shaq lui-même, rien de moins), des tonnes de tests. C'est bien ce qu'il y a de plus marrant, ces tests, pour sûr... Notre actuel rédacteur-[illegible] Stéphane Lacler y a[illegible] avec[illegible] un test de celui de Quantum Fighter sur NES. Plus tard, on le retrouvera dans le ninjutsu. Jacques, très justement appelé, pour l'occasion, « Les saisons du bonheur Stéphane ». C'est tellement[illegible] ces choses-là sont[illegible]







Test : point trop n'en faut

Ce qui est amusant dans le numéro 1 du mag, c'est les tests. En fait, à l'époque, on n'avait pas qu'il fallait aller à l'essentiel, ne pas ennuyer le lecteur de longs mots, une image, un test, on vient mille à[illegible] Voici donc, pour le plaisir, le test complet (jamais sur ce mot) de Fantasia, sur Megadrive. Mickey est de retour sur un nouveau[illegible] pour de nouvelles aventures basées sur un dessin[illegible] de Walt Disney, Fantasia. Cette fois-ci, il[illegible] nous avons les notes de musique[illegible] son maître magicien afin que la musique puisse jouer à nouveau... on retrouve avec plaisir le système de jeu de Castle of Illusion et Mickey possède des pouvoirs magiques et quelques autres tours dans son sac pour se défendre.
Les animations spectaculaires et les musiques superbes font de Fantasia une aventure riche en rebondissements. » Voilà, c'est fini ! Le test tenait quand même sur trois pages avec, heureusement, deux avis. Deux d'AHL et du Jim DESTROY, deux grandes figures du milieu du jeu vidéo...

Le cas Destroy

Hendrix a dit ce qui appartient à César, ou en l'occurrence à Jean-Marc ce qui est à Jean-Marc : l'excellence de ses avis. Il y a parmi tous parfois[illegible] ses tests. Les jeux d'horreur[illegible] silence admiratif une horde[illegible] aussi[illegible] et plongez-les à la connaissance de tous, juste pour le plaisir :

« Ahhhh, que c'est bon d'éclater la gueule à ces ordures. »
J'm Destroy, avis sur Streets of Rage (Megadrive)

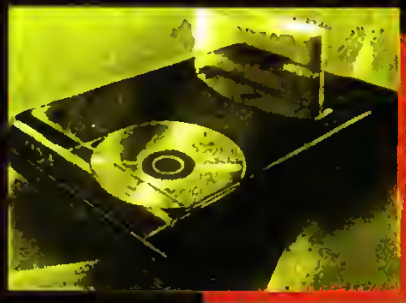
« A l'évidence, la réalisation de Starmord est vachement bien peaufinée, les décors de fond sont tout jolis et remplis de petits détails sympas qui assurent au jeu un excellent graphisme, la musique est cool sans plus, elle aurait pu être mille fois meilleure (rien que pour vos oreilles, je vous conseille d'éventer celles de Streets of Rage, vous allez en rester sur le cul !). »
J'm Destroy, avis sur Starmord (Megadrive)

« Bref, c'est de tout beau, tout cuit, tout goté. »
J'm Destroy, avis sur EA Hockey (Megadrive)

« Buter les nonnains à grands coups de crosse de fusil ou de mitraillette, leur transpercer le ventre au couteau, moi ça me plaît bien. »
J'm Destroy, avis sur Thunderforce (Megadrive)

« Le graphisme, sans éclater des rounds de chapeau, est honnête... »
J'm Destroy, avis sur The Jam & Earl (Megadrive)

« Parcourir les niveaux en dirigeant Bonk, l'homme à la tête d'acier, est toujours aussi amusant, et éclater les diverses saloperies qui



Dans le premier numéro de Pad, nous parlions déjà de la PlayStation, à l'époque, un projet entre Sony et Nintendo, pour la Super Famicom.

virevoltent autour de vous est toujours aussi distrayant. »
J'm Destroy, avis PC Kid II (Nec PC-Engine)

De[illegible] quant à AHL, pouvait-il lui-même rétrospectivement, se[illegible] quelque peu :

« Hélas ce programme est une daube intersidérale, c'est l'échec total, c'est même l'un des plus grands bides sur cette console... »
AHL, avis sur Thunderforce (Megadrive)

Bref, on peut le voir, le discours tenu dans le premier numéro de Joypad ne s'embarrassait guère de formules alambiquées et ne visait avant tout « que du fun ». De fait, les souvenirs tout ça... et un bon paquet de commentaires à ressortir un soir...

VIRTUA®

CARTE DE FIDELITE
-20%
SUR LE 5e JEU ACHETE

MIEUX VOUS ECOUTER, POUR MIEUX VOUS CONSEILLER

"Préparez-vous à rentrer dans une nouvelle ére !!!"



A PARTIR DU 2 SEPTEMBRE
VENEZ RESERVER
VOTRE PLAYSTATION 2
chez VIRTUA®

NOS ADRESSES DE MAGASINS

- ANNECY - Tél. : 04 50 51 60 63
- AVIGNON - Tél. : 04 90 87 00 77
- BASSE-TERRE - Tél. : 05 90 81 89 68
- BESANCON - Tél. : 03 81 51 59 33
- BEZIERS - Tél. : 04 67 11 08 50
- BOBIGNY - Tél. : 01 41 60 19 00
- BORDEAUX - Tél. : 05 56 38 31 18
- BOURGES - Tél. : 02 48 24 14 50
- CANNES - Tél. : 04 93 38 01 13
- CHARTRES - Tél. : 02 37 30 86 68
- CLERMONT-FERR. - Tél. : 04 73 34 08 12
- COMPIEGNE - Tél. : 03 44 38 06 40
- DIJON - Tél. : 03 80 52 02 02
- FREJUS - Tél. : 04 94 81 55 05
- GUADELOUPE - Tél. : 05 90 83 34 36
- ISSY-LES-MOULINEAUX Tél. : 01 46 44 46 04
- MONTELIMAR - Tél. : 04 75 53 77 22
- MONTIGNY - Tél. : 01 39 97 16 98
- NICE-EST - Tél. : 04 93 55 49 03
- NICE OUEST - Tél. : 04 93 29 88 77
- PLAN-DE-CAMP. - Tél. : 04 42 46 65 70
- PERPIGNAN - Tél. : 04 68 51 24 37
- TOULOUSE - Tél. : 05 61 21 03 54
- RENNES - Tél. : 02 99 38 69 02
- ST-NAZAIRE - Tél. : 02 40 66 55 89
- VILLETANEUSE Tél. : 01 42 35 25 95

NOUVEAUX MAGASINS!!!

- MASSY
- LES ABYMES Tél. : 05 90 20 71 34

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE ?

WWW.VIRTUA-ONLINE.COM

OU 04 92 28 38 00 - Service Développement

"Playstation 2 est une marque déposée par SONY - Voir condition de magasin participant - Offre non cumulable avec toute autre promotion en cours.

Souvenirs de la

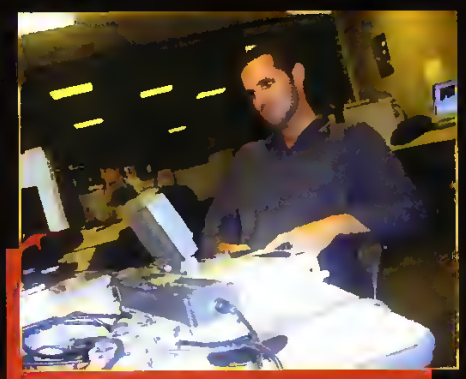
BEAU BÉBÉ DE 132 PAGES, JOYPAD NAQUIT LE 1er OCTOBRE 1991, DANS LE 19e ARRONDISSEMENT DE PARIS...

Aujourd'hui, Joypad a bientôt 9 ans. Du haut de ses 100 numéros, donc 100 couvertures, mais aussi des centaines de bouclages hystérico-comiques (ça dépend pour qui, remarquez), des milliers de commandes de pizzas et finalement près de 3 800 jeux testés dans tous les sens sur des dizaines de consoles différentes, Pad a décidé de faire la fête. Ô douce nostalgie quand tu nous transportes ! Ainsi, pour célébrer dignement ces 100 numéros gorgés d'Histoire (oui, avec un H majuscule messieurs-dames !) vidéo-ludique, nous avons décidé de dresser la liste des 100 titres inoubliables de ces 9 dernières années ! Preuve que derrière nos titres de rédacteurs se dissimulent surtout des joueurs passionnés, l'élaboration de notre Top 100 de tous les temps (réservé aux consoles bien évidemment) s'est bati autour de débats animés, voire



Rédac' et Top 100

par instance heureux. Pourtant, il est probable que malgré tous nos efforts, quelques titres aient échappé à notre filet. Tiens, par exemple, alors que nous nous relisons, un certain Super Mario World reste absent ! Mouais, bah, vous pouvez sincèrement l'inclure parmi les huit meilleurs de notre top, cela ne fera pas tache, bien au contraire. Ah bah, si vous saviez la difficulté d'élaborer un Top 100 véritablement échevelé. Pour la petite histoire, notre top de départ comportait plus de 130 titres. Argh. 30 de trop ! Effectuer le nécessaire écrémage sans froisser le fanatique du rang, en tentant de respecter un certain équilibre entre les consoles, les sensibilités, et tout et tout, bah, c'est vraiment laborieux. Croyez-nous, il faut une certaine dose de perfectionnisme pour arriver à se résoudre à de tels choix. Ainsi, s'il arrivait que votre jeu culte n'ait pas trouvé sa place dans notre top, allez, prenez la chose avec philosophie. Dans le fond, l'essentiel n'est-il pas de se souvenir de tous ces moments intenses, passés seul ou avec vos potes autour d'une session de jeux vidéo ? Souvenirs, souvenirs...



Notre Chris a une moue dubitative, devant un jeu Nec, ramené par Greg.



Fêter les 100 numéros de Joypad, c'est bien, mais il faut aussi penser à bosser, n'est-ce pas Traz ?

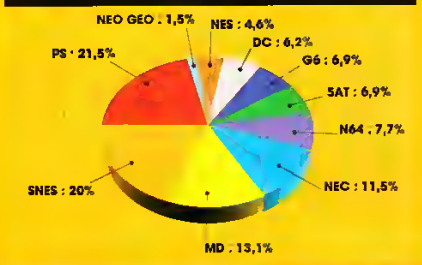


Voici la millième entrée pizzas depuis le numéro 1 de Joypad. Willow, Gollum et Julo se régalent !

Sacrées consoles...

« Sans jeux, une console ne vaut rien. » C'est un fait, même une loi qui régit notre petit monde du jeu vidéo. Pourtant, dans le fond, la réciproque est aussi vraie et c'est ainsi qu'à l'image des meilleurs jeux, certaines consoles resteront à jamais dans le cœur des joueurs. NEC PC-Engine, Neo Geo, Megadrive, Super Nintendo... autant de machines légendaires, porteuses de nos plus beaux souvenirs ludiques. La plus grande surprise de ce top reste sans conteste la place écrasante occupée par les titres NEC, cités à 15 reprises. C'est une certitude, cette boîte à rêves reste indétrônable pour nombre d'entre nous. Pourtant, loin devant, on retrouve la Super Nintendo, nommée à 26 reprises ! Que dire à part qu'elle nous fait toujours autant rêver. Finalement, avec 21 nominations, c'est la PlayStation qui, depuis notre Top, aura accueilli le plus de chefs-d'œuvre. Il est vrai que ce chiffre est légèrement gonflé par l'introduction des séries, mais dans le fond cela prouve toutefois que, malgré le top nostalgie, nouvelles consoles et excellents jeux ne sont pas incompatibles. Loin de là !

Voici grosso modo la répartition par console de tous les jeux parus dans Joypad depuis le numéro 1.





Le très hypocondriaque Julo pense sans doute qu'il sera asphyxié par des tonnes de reliques vidéo-ludiques !

Souvenirs, souvenirs...

T.S.R.

C'était en 1992. Street Fighter II Super Famicom entre le rédacteur. Les parties s'enchaînent sans se ressembler. Ken et Ryu sont les nouvelles vedettes de notre univers. Tout le monde sait jouer sur sa propre cartouche. Tout le monde sauf moi, qui ne parle pas le japonais, qui ne comprend pas la plupart des subtilités du jeu et qui ne sait pas que les boutiques de Paris sont en rupture de SF II... Une seule solution : aller en vendre encore du sang frais à Wissous.

Sinon, il faut attendre. Attendre, c'est hors de question. Puisqu'il est introuvable ailleurs, le jeu est à 490 francs. Bien joué ! Si vous aussi vous vouliez payer vos jeux plus cher que tout le monde, demandez-moi, j'ai toujours une solution...

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Bomberman (Nec PC Engine)
2. Zelda a Link to the Past (SFC)
3. Metal Gear Solid (PS)
4. Top Gear Rally (SFC)
5. Golvelius (MS)

TRAZOM

Difficile de choisir un événement précis tout au long de ces 3 années passées à jouer (près de 2 000 jours tout de même !). Je me souviens pourtant d'un jour où j'ai dû faire signer près de 1 000 F pour un certain Street Fighter 2 sur SFC, le jeu du moment ! Je me souviens aussi avoir attendu comme un fou et passé des heures devant le téléphone pour récupérer Final Match Tennis sur Nec : le jeu tant introuvable ! Sans oublier les cris de joie provoqués par mes chutes à prix d'or (Nec GT à 3 000 F...), et bien d'autres encore. Bref, un vrai bol d'air frais ! Mais je me souviendrai aussi longtemps des milliards de parties à ISS Pro Evolution (sans un cours), des heures de nuits blanches (record personnel : plus de 72 h sans dormir), les galères de dernière minute, des années de commentaires de rédaction, des parties à plusieurs à bomberman, des jeux, des exceptions de la vie quoi ! Et puis me fermer pour j'aurais mérité au sein de la rédaction... Ce jour est venu finalement. Merci encore de votre soutien !

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Final Match Tennis (Nec PC Engine) et ISS Pro Evolution (PS)
2. Zelda a Link to the Past (SFC)
3. Sonic (Megadrive)
4. Flahback (Megadrive)
5. Gran Turismo (PS)

CHRIS

C'était en 92 ou 93. Une partie de Final Match Tennis. Avec la sœur de Cyd, un ami. Elle était super-forte et jouait avec Becker (on rattrapait un service sur deux avec de la chance). Moi j'avais Lendl, moins puissant mais moins porté à faire des fautes directes. Une partie en 3 sets. Ça a duré 47 minutes (temps réel : donc, au final, ça a bien dû faire une heure). Du jamais vu ! Avec Traz, quand on y repense, ça fait rarement plus de 20 minutes... 7-5/ 6-7/7-6. Quel duel haletant pour une partie que j'ai finalement perdue (mais quelle partie !). J'ai vécu des crampes aux commettes, à force de nerf (nerveusement) et mes doigts étaient figés dans la position du « je suis le perdu. Nuance. Impossible de les bouger pendant 10 minutes. J'ai dû prendre autant d'eau que si j'avais été physiquement sur le court. Un grand moment de sport que je vais bien en tous cas : ça tout se joue dans la tête...

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Final Fantasy VI (SNES)
2. Street Fighter II (SNES)
3. Fatal Fury Special (Neo Geo)
4. Final Match Tennis (Nec PC Engine)
5. Super Bomberman (SNES)

KENDY

Comme si j'avais déjà auparavant des prédispositions à me faire entuber... En fait, j'avais flashé, à l'époque, sur Street Fighter II en arcade et j'avais décidé de me procurer à n'importe quel prix la version Super Famicom. J'ai donc dû vendre ma guitare 800 francs pour acheter la cartouche qui coûtait à l'époque 700 F. Je suis allé à Strict Again, une enseigne boutique parmi tant dans le 13e et c'est Jimmy qui me l'a vendue. Voilà, vous en savez rien à fond, mais c'était mon machin à 800 francs. Zut, j'ai pas encore atteint le nombre de lignes imposé par la pub ! Je suis donc obligé de vous raconter une autre histoire. Un jour, me souvenir de l'époque (je suis désolé en ce moment, j'ai une envie de vieux combattants) m'a appelé pour passer chez lui. J'avais bien ramené PC Kid sur NEC et les souvenirs n'étaient pas amicaux. Mentalité, comme un jeune, bourré je lui dis que je voulais garder mon p'tit frère ! Succès !

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Zelda DX (GB)
2. Street Fighter 2 (SNES)
3. Tekken (PS)
4. PC Kid (NEC)
5. Gargoyle's Quest (GB)



Toute l'équipe de Joypad réunie autour des jeux et des consoles mythiques. De gauche à droite, voici donc : Willow, Julo (derrière), Elwood, T.S.R., Tonton Stéphane (eh oui !), RaHaN, Greg, Gollum, William, Karine, Chris, trazom (accroupi) et Kendy (poseur).

ELWOOD

Je m'en souviens comme si c'était hier : décembre 1995, chez mes parents. Il avait neigé... J'avais 13 ans et je venais de recevoir pour Noël ma toute première console : une CBS Colecovision. Une intense, totalitaire émotion, je sautais sur ce joyau et m'en, rosserais à le trancher sur la table familiale... Mais, après, l'heure de vérité. L'épreuve de vérité pour mon père ! La prise, j'allais HS vouer à la super nuit toutes mes économies. Heureusement, le lendemain sur (un merci), mon père devait me ramener un rétracteur interne, celui réservé au petit problème. Malheureusement, ou pour le, je fis une grave erreur ! Je retour d'un cours de ski, je m'étais un peu trop un chemin à cause d'un intempestif boules de neige. Inquiets de mon retard, mes parents me passèrent un savon et, un geste de punition, ils voulurent me priver de l'objet tant attendu. Hein, tu vous imaginez ce qui s'en suivit : je me mis à crier comme une madeleine, prostré dans l'escalier (ou couloir [l'immeuble est grand dans mon cerveau]). Voyant mon état pitoyable, ils levèrent la sanction. Dans la minute suivante, je tranchais mes CCS et découvrais enfin le Graal...

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Super Mario 64 (N64)
2. Bomberman (NEC PC Engine)
3. Final Match Tennis (NEC PC Engine)
4. Virtua Racing (Megadrive)
5. Silent Hill (PS)

WILLOW

Au début des années 80, un jeu allait devenir culte sur Metal Intelevision (ok, jeux un vieux croûton !) : Treasure of Tarmin, l'ancêtre de Dungeon Master. Le jeu devait sortir en été, uniquement sur le marché d'import. N'ayant pas d'argent de poche à l'époque, j'ai passé une bonne partie du printemps, à chaparder régulièrement des jocks de 5 et de 10 francs dans le portemonnaie de ma mère afin d'arriver à la somme fatidique de 450 francs ! La nuit, j'attendais que tout le monde soit endormi pour me faufiler sur le palier des escaliers jusqu'à la cuisine où se trouvait généralement le sac à main de la mère ! J'ai eu parfois la grosse frayeur, entendant quelqu'un descendre les escaliers, ou tout simplement quand ma mère se levait pour aller pisser ou boire un verre d'eau (j'ai dû faire ou trois fois me cacher sous la table et derrière le machine à laver) mais je n'ai jamais été pris la main dans le sac...

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Resident Evil (PS)
2. Metal Gear Solid (PS)
3. La série des Phantasy Star (MD)
4. Dungeon Master (Atari ST)
5. Dragon Ball Z 2 (Super Famicom)

GOLLUM

Totalement. Car, depuis que j'avais vu les premières photos de Final Fantasy VI, je ne cessais de m'imaginer silencieusement cet univers qui me faisait déjà rêver. Dans la cour d'école, il m'arrivait de relire dix fois chaque article parlant du jeu, de Mort jeu. Pourtant, ironie du sort, ma mère n'avait prévu rien. Il devait être mon premier jeu, avant de me rencontrer sur mes études. Bien évidemment, cela ne m'empêcha pas d'harceler littéralement toute la famille pour servir quand sortirait une éventuelle version américaine. Après des mois d'attente, l'annonce phrase « Final Fantasy III (le titre U.S.) est déjà sorti » me fit chavirer. En un éclair, je m'imaginais les 750 francs tellement durement économisés et m'empressais de rencontrer le proche [+ de Fi] pour tout en couleur un chef-d'œuvre dans la rue. Pourtant, un frisson me parcourut : mon vieil ordinateur A 520 STE serait-il la force de faire fonctionner l'objet de mes désirs ? Mode stress sur « on » ! Dès cet instant, je me mis à courir un patient mon souffle. Arrivé chez moi, je crois que jamais un escargot ne m'avait paru aussi lent. L'enfer avant la paradis. En effet, bien que réfléchi au grand écran maman, mon A 524 me permit d'accéder à l'extase ludique. C'est fou comme cette modeste cartouche de plastique aura su accaparer, pour plus d'deux mois de ma vie. Encore aujourd'hui, il m'arrive de parler avec émotion de FFVI, de ses musiques que j'avais tubes enregistrées sur mes vieux magnéto. Rien plus qu'un jeu, FFVI, considère mon premier jeu, ne fit qu'attiser ma passion ludique. C'est un peu grâce à lui qu'aujourd'hui je rédige ces lignes.

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Final Fantasy VI (SNES)
2. Seiken Densetsu II : Secret of Mana (SNES)
3. Resident Evil (PS)
4. Super Mario 64 (N64)
5. Zelda 64 Ocarina of Time (N64)

JULO

Tout a commencé un dimanche de 3e. J'avais pris pour habitude, avec mon pote Mammuyr, d'aller déguster chaque jour quelques pièces à Castelle, dans le fameux Street Fighter II. C'était trop bien, on était devenu complètement dingues du jeu, on ne pensait qu'à ça... Je vous assure que j'ai failli avoir un infarctus cardiaque à l'annonce du retrait sur SFC ! C'est aussi la première fois de ma vie que j'entendis parler de liste d'attente dans les boutiques d'import... Inoubliable. Malheureusement, il y avait un nombre incroyable de gars devant moi, sur l'une de ces fameuses listes. J'allais régulièrement dans le magasin après la scholl, pour savoir si c'était mon tour. Un beau jour, le vendeur a eu pitié de moi et m'a fait passer devant une vingtaine de noms ! J'étais fou, c'était incroyable, j'ai failli sauter de joie. J'ai payé les thunes et suis sorti aussitôt, tout tremblotant... Je tenais une cartouche SFII dans la main ! Je suis rentré chez moi en courant, jamais je n'aurais supporté l'attente du métro ! Je sautais même de joie en poussant des cris, durant ma course... Les passants n'y comprenaient rien, mais je vivais mon meilleur moment de jeu vidéo.

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Street Fighter II (SFC... 950 balles !!!)
2. Resident Evil (PS)
3. Zelda 64 L'Ocarina du Temps (N64)
4. Super Mario 64 (N64)
5. Metal Gear Solid (PS)

GREG

Duh ! ! ! ma première partie de Super Mario sur NES, des heures... Jamais je fermais les yeux, je voyais des bonshommes sauter. Argh ! ! ! la première fois que j'ai vu le Nec CD-Rom chez Short Again, avec la démo de Valis 2. Yuah ! ! ! quand j'ai vu ma Nec avec PC Kid. Comme je n'avais qu'un jeu je fesais exprès de perdre, pour que la fête dure plus longtemps ! ! ! je rencontrais Sch de Joystick qui m'invita à la rédac où je vois pour la première fois un CHIL qui me donne mes chances d'objectif, mon aura, subitement besoin de sous pour un magazine qui ne parlera que de cinéma à Hohoho ! ! ! mon tout premier salaire passé dans une Super Famicom avec Actraiser et Gradius. Youpi ! ! ! Final Fight 2 arrive enfin. C'est le premier fois que je suis l'évolution d'un jeu via les magazines japonais. Hum ! ! ! combat le tueur fossé de FFV, un coup de fil de ma copine de l'époque en Angleterre. Un mail chez Sega je le plaque et je finis ce boss... Super ! ! ! FFF on Jap' sort un même temps que les nôtres du Nec. Difficile. Je suis content. Suite à la petite surface du Japon, les premières PlayStation (& Time, T.S.R. et moi) sont bloquées un chemin. Depuis, on m'offrait les journaux et leur mon jeu d'humour ? Pfouh ! Tous les Super Famicom Show, souvenirs mixtes, malheureusement trop à la fois. Huhu ! ! ! mon premier voyage au Japon, j'en remène environ 70 jeux Nec. Tchoin ! ! ! d'un voyage au Japon, je remène un petit RPG superbe mon sur Game Boy et que personne ne connaît : Hanjuku Hero. Sans le savoir, méfiez-vous, c'est bien même meilleur...

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Far East of Eden 2 (Nec Super-CD Rom)
2. Valis III (Nec Super CD-Rom)
3. Final Fantasy IV (SNES)
4. Shining Force (MD)
5. Pokémon (GB)

RAHAN

A brûle-pourpoint, là ? Mon meilleur souvenir de jeu vidéo, c'est quand j'ai volé le sac à main de cette petite vieille, à la Défense, pour me payer mon premier jeu. Ça se dit pas, ça ? Bon, alors, voyons voir... mon Atari ST, fraîchement rapporté avec ses 250 disquettes de jeu ? Vi, des origi... enfin, bon. Hum, voyons voir, ah oui, je sais de quoi je vais parler : la sortie de la Neo Geo en 91. Ça, c'était un grand moment. J'avais économisé comme un taré entre Noël et mon anniversaire, et pété mon livret d'épargne pour me payer cette console de la mort. 4 500 balles dans le portefeuille, en liquide, métro jusqu'au boulevard Voltaire... J'étais super-flippé de me faire agresser. Enfin, bref, je me pointe à la boutique et je revois encore le visage des nurds quand je me suis pointé à la caisse et que j'ai lancé d'un ton bien fier : « Une Neo Geo avec 2 paddles et Magician Lords siouplaît ! ». Alors le gars me file la camelote, qui, évidemment, ne rentrait pas dans le sac plastique. Du coup, ext la boîte (aïe, ça, c'est dommage), mais bon, j'ai la machine, un jeu qui tue, reste qu'à attendre Fatal Fury... Je rentre, je sors tout, je branche la péritel RVB sur mon moniteur Atari, pis je prends l'alim' et là, ça coince. J'étais trop nul en technique à l'époque, j'avais omis que la machine marchait en 110 V avec une prise pas catholique. Dégoûté. Du coup, j'ai dû aller au BHV acheter un transfo. Crétin...

TOP 5 DE TOUS LES TEMPS

1. Metal Gear Solid (PS) et Final Fantasy (la série)
2. Zelda a Link to the Past (SNES)
3. Dungeon Master (Atari ST)
4. Speedball 2 (Amiga)
5. Street Fighter II (SNES)

Les meilleurs des meilleurs

MEILLEUR JEU D'ACTION	La série des Castlevania (Dracula)
MEILLEUR JEU D'HORREUR	Resident Evil (PS)
MEILLEUR RPG	Final Fantasy VI (SNES)
MEILLEUR ACTION/RPG	La série des Zelda
MEILLEUR JEU DE SPORT	ISS Pro Evolution (PS) & Final Match Tennis (NEC)
MEILLEUR JEU DE RÉFLEXION	Tetris (GB)
MEILLEUR JEU DE COMBAT	Street Fighter 2 (SNES) et Tobal 2 (PS)
MEILLEUR JEU DE PLATE-FORME	Super Mario 64 (N64)
MEILLEUR JEU DE COURSE	Gran Turismo (PS) et Colin McRae Rally 2 (PS)
MEILLEUR JEU DE SHOOT	Gunhed (NEC)
MEILLEUR PRODUCTION ORIGINALE	Dance Dance Revolution (PS)

LE TOP 100 DE TOUS LES TEMPS

Avant de vous ruer sur notre Top, sachez que nous avons préféré éviter un classement rigoureux, par ordre alphabétique ou encore chronologique. Nous nous sommes dit : 1/ Premier principe respecté, surtout éviter de nous entre-tuer en nous balançant nos claviers par-dessus la tête. Si un jeu préféré aboutir à la 23e place du top. 2/ Parce que c'est la vie, c'est comme ça. Puis, si ça me met à pester comme Chris, ça ne va plus ! Voilà, rien de plus de raisons ni 2 ! 3/ Parce que mon PC, il est méchamment en train de me faire des misères avec Excel. 4/ Car il commence à faire beau dehors et que nous avons tous hâte de profiter enfin du soleil... 5/ Parce que ! 6/ Car tous les titres présentés ici sont mythiques et méritent leur place au panthéon du jeu vidéo. Voilà, maintenant, bons souvenirs à vous...

Titre du jeu	Machine
1080° Snowboarding	N64
Actraiser	SNES
Aladdin	MD
Alhynus	NEC
Alone in the Dark	PS
Ayrton Senna Monaco GP 2	MD
Bomberman	NEC
Bushido Blade	PS
Chrono Trigger	SNES
Colin McRae Rally (la série)	PS
Contra 3	SNES
Crash Bandicoot	PS
Dance Dance Revolution	PS
Strike (la série)	MD/SNES/PS
Devil Crush	NEC
Donkey Kong (la série)	SNES
Dr Mario	SNES
Dragon Ball Z (la série)	GB/NEC/NES/ MD/SNES/SAT/PS/DC
Dragon Ball Z 2	SNES
Duck Hunt	NES
Ecco the Dolphin (la série)	MD/DC
Fatal Fury 2	Neo Geo
Final Fantasy (la série)	NES/SNES/PS
Final Fantasy Tactics	PS
Final Fight	SNES
Final Match Tennis	NEC
Formule One 97	PS
F-Zero	SNES
Gantz ou Gyumon	SNES
Gargoyles Quest	GB
Ghouls and Ghost	SNES
Golden Axe	MD
GoldenEye	N64
Gran Turismo	PS
Granzort	NEC
Gunhed	NEC
International RFA Soccer 96	MD
ISS Pro Evolution (la série)	SNES/N64/PS
L'Odyssée d'Alba	PS
Mario (la série)	GB/NES/SNES/N64
Mario Kart	SNES
Metal Gear Solid (la série)	NES/PS/DC
Mickey Castle of Illusion	MD
Micro Machines V3	PS
Mystic Defender	MD
Mystic Quest	GB
NBA Jam	SNES
Outrun	MS
Panzer Dragoon	SAT
PC Kid	NEC

Titre du jeu	Machine
Phantasy Star (la série)	MD
Pilotwings (la série)	SNES/N64
Pokémon	GB/N64
Prince of Persia	SNES
Red Alert	NEC
Resident Evil (la série)	PS/SAT/N64/DC
Revenge of Shinobi	MD
Ridge Racer	PS
R-Type	NEC/MS
Secret of Mana	SNES
Sega Rally	SAT
Shenmue	DC
Shining Force (la série)	SAT
Silent Hill	PS
Sonic (la série)	GG/MS/MD/SAT/DC
Soul Blader	SNES
Soul Calibur	DC
Soul Reaver	PS/DC
Space Harrier	MS/MD
Spriggan	NEC
Star Fox	SNES
Star Parodia	NEC
Street Fighter 2	SNES
Streets of Rage	MD
Super Punch Out	SNES
Super Robot Taisen (la série)	Partout
Super Star Soldier	NEC
Tekken	PS
Tenchu	PS
Tetris	GB
Thunder Force 3	MD
Tiny Toons	SNES
Tobal 2	PS
Tomb Raider	PS/SAT
Tony Hawk's Skateboarding	PS/N64/DC
Top Hawk Tennis	GB
Tshin-tun	PS
Vagrant Story	PS
Valis 3	NEC
View Point	Neo Geo
Virtua Cop	SAT
Virtua Fighter 2	SAT
Virtua Racing	MD
Virtua Tennis	DC
Wave Race 64	N64
WipEout	PS
Worms	PS
Y's	NEC
Yuyu Hakusho	MD
Zelda (la série)	GB/NES/SNES/N64

Toutes les sorties de ces prochains mois

Si l'actualité a été particulièrement agitée ce mois-ci, en ce qui concerne les prochaines sorties japonaises et européennes, en revanche, c'est plutôt le calme plat. Pas de grosses annonces hormis Hidden & Dangerous sur Dreamcast et Shadow of Memories, le prochain jeu d'angoisse des créateurs de Silent Hill sur PS2. Mais vous trouverez d'autres annonces de titres PlayStation 2. Sinon, comme d'habitude, n'oubliez pas de jeter un œil à nos pages Reportages. Le père RaHaN nous a ramené de Dallas des nouvelles toutes fraîches de la version Dreamcast de Half-Life. Chris, quant à lui, a daigné sortir de sa tanière et quitter une journée le XVIIe arrondissement pour ramener de Grande-Bretagne quelques infos sur le cinquième volet des aventures de Lara Croft. Quelle préciosité....

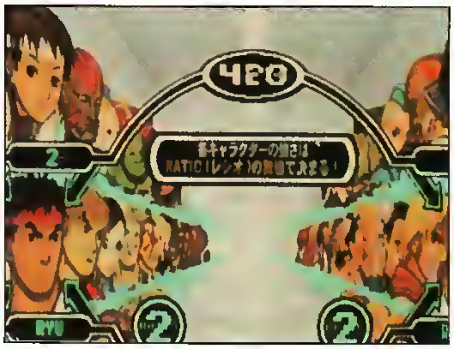
F1 Racing Championship (PS2)	78
Ferrari 355 Challenge (DC)	56
Hidden & Dangerous (DC)	62
Metal Gear Solid 2 (PS2)	64
Midnight Club (PS2)	77
Rayman 2 (PS)	67
Shadow of Memories (PS2)	52
SSX (PS2)	79
Starfighter (PS2)	70
Surf Riders (PS)	83



F355 Challenge (DC)

Capcom Vs SNK
Millenium Fight 2000

Éditeur :	Capcom
Machine	Dreamcast
Sortie au Japon :	6 septembre 2000
Sortie en Europe :	Euh...



Le voici, le voilà, le jeu de baston le plus attendu de tous les temps, depuis le mythique Street Fighter 2 sur Snes, ainsi que Fatal Fury sur Neo Geo. Désormais, les combattants des deux sociétés rivales Capcom et SNK sont dans le même jeu !



Ryu contre Kyô, deux heros de deux sagas baston legendaires, se font des petites provocations avant de passer à l'action

Enfin, des photos en abondance, le plein d'infos, une liste semi-complète des combattants, la joie totale ! Le jeu de combat le plus attendu de tous les temps, qui représente une grande première dans le monde de la licence des jeux vidéo, a enfin une date de sortie ! Prevu pour le 6 septembre prochain sur Dreamcast au Japon, ce titre de tous les rêves sera disponible d'ici quelques jours. Pour commencer, le scénario : Ken Masters, combattant milliardaire, en a assez de ces tournois au rabais où l'on ne rencontre que des tocards. De son côté, le bourgeois bagarreur Robert Garcia décide lui aussi d'organiser une big orgie de combats avec l'élite des combattants. Ken et Robert tombent donc d'accord pour organiser le plus grand tournoi d'arts martiaux jamais vu, le Millenium Fight 2000. Balayé le tournoi de Street Fight à deux francs, soufflé le pauvre tournoi du King of Fighters, voici venir l'affrontement ultime entre des combattants de deux univers différents.

Vous êtes plus Capcom ou SNK ?

28 persos sont sélectionnables parmi les personnages de base. On notera du côté Capcom, Ryu, Ken, Honda, Guile, Chun-Lee, Zangief, Dahlsim, Blanka, Bison, Cammy, Sakura, Vega, Sagat et Balrog. Du côté SNK, nous avons Kyo, Iori, Mai, Terry, Ryô, Benimaru, King, Raiden, Yun, Vice, Kim, Yamazaki, Rugal et Geese Howard. Pour les lecteurs déçus de ne pas retrouver leur combattant préféré, rassurez-vous, on dénombre environ 30 personnages cachés, que l'on débloquera en gagnant des points à la manière de



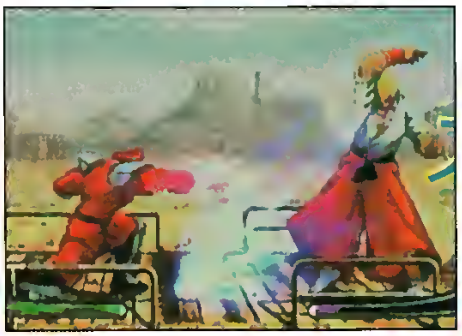
Marvel VS Capcom 2. Au niveau du système de combat, on choisit son monde de baston (sauce Capcom ou SNK) ainsi que ses combattants selon son capital Ratio. Vous avez 4 points et chaque personnage vous coûte entre 1 et 3 points, ce qui signifie que vous pourrez faire une équipe de 4 persos de valeur 1, 3 persos de valeur 1, 1 et 2, ou 2 persos de 2 et 2 ou 3 et 1. Par exemple, Yun, Yamazaki ou Sakura ne valent qu'un point, Kyo, Iori, Ken et Ryu en valent 2, alors que Vega ou Geese Howard en valent 3. Ce principe permettra à priori de faire des équipes équilibrées et de jouer aussi sur la stratégie. Mieux vaut-il de nombreux persos faibles ou une seule grosse brute ? On vous laisse déjà imaginer les équipes de folie que vous allez pouvoir mettre sur pied et on vous donne rendez-vous dans le prochain numéro pour un test ultime.





Le jeu de combat le plus attendu depuis SF2 !



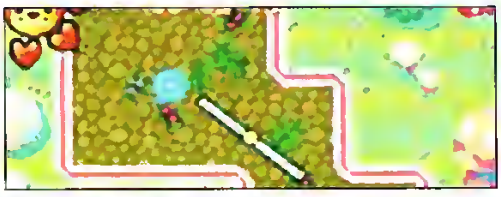


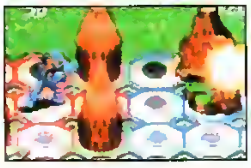
















GBA

Éditeur :	Divers
Machine :	Game Boy Advance
Sortie au Japon :	Aucune date
Sortie en Europe :	2001

Game Boy Advance

Et voilà, enfin les premières photos des jeux Game Boy Advance. Avec une puissance que l'on dit un peu inférieure à une Saturn, la nouvelle console de Nintendo risque de devenir la reine de la 2D portable ! Mais parlons peu parlons bien, voici les premiers titres de cette machine. Du côté Nintendo, on a droit, pour commencer, à un superbe Mario Kart Advance, avec de nouveaux persos comme Baby Mario, Kuru Kuru Kururin, un jeu d'action/réflexion intense où la rotation est la clé de tout, Ôgon no Taiyo (le soleil d'or), un RPG qui se déroule au Moyen Age et où l'on y a perdu la notion de civilisation. Enfin, on découvrira un wargame épique du nom de Napoléon. Au niveau des éditeurs tiers, on aura Konami Wai Wai Racing, un jeu de kart (et de deux !) avec tous les persos de Konami comme Goemon, Solid Snake et tous les autres en SD Momotaro Matsui d'Hudson est un jeu d'action/plateau, et enfin Rockman EXE, de Capcom, certainement le titre le plus interessant du lot. Plus d'infos le mois prochain !





Ce genre de petite fille me donne toujours le frisson

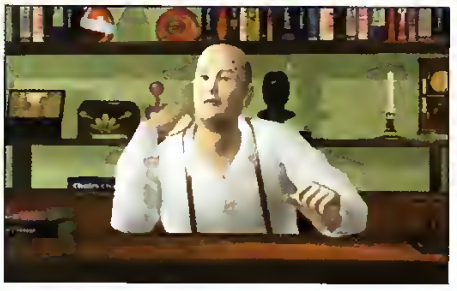


Les personnages modelises sur PS2 commencent a beneficier d'un rendu etonnant



Une jeune fille, seule dans la rue Admirez les decors en arriere-plan

Éditeur : Konami
Machine : Playstation 2
Sortie au Japon : fin 2000
Sortie en Europe : Non communiquée



Le prochain jeu d'aventure de Konami, sur PS2, a le mérite d'être original. Mieux, à la vue des photos qui illustrent ces pages, on se dit que le plaisir des yeux et de l'esprit vont communier pour nous ravir. C'est en tout cas tout le mal que l'on se souhaite...

Shadow of Memories

Shadow of Memories. Le titre interpelle et souffle comme un murmure, un mystere. Il est question d'ombre, de memoires... De quoi peut-il donc bien s'agir ? En l'occurrence, il s'agit d'un meurtre... le vôtre. Vous incarnez ici un personnage du nom d'Eike Kusch. C'est autour de lui que toute l'intrigue du jeu se développe. Age d'à peine plus de 20 ans, Eike est tué au tout début de l'histoire. Il ressuscite néanmoins, et peut ensuite voyager dans le temps pour changer sa destinee. Il lui faudra modifier son passé pour assurer son futur... Evidemment, ce ne sera pas une simple formalite mais un veritable pèlerinage, marqué par des rencontres fortes et des decouvertes frappantes. Eike n'a semble-t-il pas été tué par hasard. Certaines actions de ses ancêtres ont poussé des personnes à commettre un meurtre, votre meurtre. Ce n'est donc pas la fatalité qui a guidé la main qui vous a frappé. Son voyage dans le temps va également permettre à Eike de rencontrer celui qui l'a sauvé et lui a donne l'opportunité de changer sa destinée. L'expérience semble intéressante. Elle risque cependant d'être assez marquante...



Un fond mystérieux...

A l'instar d'un jeu comme Silent Hill, Shadow of Memories mise une grande partie de son intérêt sur son ambiance et sur la complexité de son histoire, que les esprits éveillés n'auront de cesse d'appréhender sous tous les angles. Les histoires de voyages dans le temps ont inspiré bien des recits, et on sait à quel point ces derniers peuvent être riches et intéressants. Le jeu prend place dans une ville européenne imaginaire, de nos jours. En évoluant dans le passé, Eike rencontre différentes personnes. Il y a Dana, une jeune fille qui travaille dans le café où notre mystérieux héros se réveille après sa « mort » (temps présent), mais aussi Margarete, la fille d'un alchimiste, attachante et toujours de bonne humeur (temps médiéval, dans le passé). Pour le moment, il semblerait que quatre dates distinctes et éloignées aient été retenues dans le jeu : 1580, 1902, 1979 et 2000. Les époques seront reconnaissables grâce à l'allure des individus, leurs vêtements, bien sûr, mais aussi grâce à l'architecture des demeures autour desquelles vous évoluerez. Les destins et les vies de nombreuses personnes croiseront votre route, et il faudra que vous apprenez dans quelle mesure vos rencontres avec un directeur de musée ou un de ses ancêtres peuvent vous être utiles. Et puis il y a des figures encore plus mysterieuses, comme la diseuse de bonne aventure, qui vous trouble davantage avec ses prophéties, ou encore « l'homoncule », une entite au service d'Eike à propos de laquelle vous ne savez tout d'abord pas grand-chose. Le héros lui-même semble entouré d'une certaine aura de mystère. Au final, l'ombre presente dans le titre (shadow) se reflete bien dans le jeu lui-même. Il vous faudra apprendre à dissiper le brouillard épais qui trouble votre raison et votre vue. Cela prendra du temps...

... une forme parfaite

Ce qui étonne et enchante, lorsqu'on regarde les écrans de Shadow of Memories, c'est, bien entendu, son excellence graphique. On sent bien, désormais, à quel point le character design d'un jeu peut être important. Du papier à l'écran, les différences n'existent désormais plus que par l'ajout de la 3D et, subséquemment, un rendu encore plus saisissant. Les personnages de Shadow of Memories sont soignés. Mieux, ils paraissent presque réels, sous leurs traits lisses et leur peau imparfaite .. car trop parfaite. Les expressions du visage se révèlent réalistes et un sourire, même lorsqu'on le sait formé de polygones, fait toujours chaud au cœur. Un soin tout particulier a été accordé au travail des lumières, différentes selon les décors intérieurs et extérieurs. Vous aurez également le loisir d'admirer des effets toujours impressionnants lorsqu'ils sont gérés avec talent, comme la pluie ou la neige qui tombent ou le feu qui dévore l'intérieur d'une maison. Shadow of Memories alternera les séquences de jeu pur et celles où, devenant simple spectateur, vous profitez d'une mise en scène plus poussée, avec événements surprises et angles de caméra inédits, pour donner plus de force à l'ensemble. Un titre qui promet donc et qui passera entre les mains de notre Greg international dès sa sortie au Japon, dans quelques longs mois encore ...



Voici Eike, ma foi, en fort charmante compagnie ...

Une jeune femme mystérieuse, un regard triste ... Gageons que vous allez au-devant de problèmes



Les lumières de certains intérieurs donnent une teinte curieusement tamisée à l'ensemble





Eike, confronté aux problèmes posés par sa mort

La roue de la destinée propose ici un éventail de choix intéressant...



« Il pleure dans mon cœur comme il pleut sur la ville ... »





Vu du Japon

Par Koji Aizawa



Amis français, bonjour. Ici, Koji Aizawa, le rédacteur en chef de Famitsu Dreamcast, au Japon. Actuellement, je suis en train de périr sous la chaleur du Japon. Au moment où je vous écris, Final Fantasy 9, sorti le 7 juillet dernier, vient de dépasser les 2,4 millions d'exemplaires vendus. Le contenu a beau être très amusant et avoir été extrêmement bien pensé pour les joueurs, l'ambiance de fête, que ce soit parmi les joueurs ou dans les magazines japonais est, elle, un peu absente. Cela peut vous paraître bizarre, mais, ici, Squaresoft a interdit que l'on donne des solutions ou des aides de jeu de son produit. Enfin, le second produit qu'attendent les Japonais, Dragon Quest 7, est a priori beaucoup plus préoccupant pour les joueurs. En voyant bientôt les photos du jeu, vous allez certainement penser que cela « pue le vieux », mais il s'agit de la première grande série de RPG au Japon, ce qui lui donne un certain cachet. En ce qui concerne la Dreamcast, qui est ma spécialité après tout, on notera les très attendus Grandia 2 et Ferrari F355. Je voudrais aussi vous parler d'un jeu encore en développement chez Lovedelic, un RPG du nom de Lack of Love. L'ambiance y est un peu bizarre, mais, je ne sais pas pourquoi, je suis sûr que les joueurs français l'apprécieraient. Les musiques du jeu seront assurées par Ryuichi Sakamoto, le célèbre compositeur. J'aimerais vous faire part de mon point de vue de Japonais vis-à-vis des jeux européens et de Nightmare Creatures 2 en particulier. La réalisation a beau avoir été sensiblement améliorée par rapport au premier volet de titres, il semblerait que la maniabilité reste toujours aussi indigente. Par contre, les musiques de Rob Zombie sont très appréciables. Le sang a l'air de gicler encore plus, mais Konami, qui a le projet de le commercialiser au Japon, ne va peut-être pas laisser passer autant de violence, qui sait... J'ai aussi bien envie de m'essayer à V-Rally 2 ainsi qu'a Nomad Soul. Malheureusement, les mauvais jeux aussi existent. Je vais donc évoquer le très médiocre Test Drive 6 sur Dreamcast, sorti aux Etats-Unis à mon sens le plus mauvais jeu de course sur cette console, presque rattrapé par le mauvais Roadsters. Sur la photo d'aujourd'hui, je suis en compagnie de faux goodies Pokémon qui m'ont été envoyés de Shangaï. Ce Pikachu a vraiment une drôle de tête...





Éditeur :	Capcom
Machine	Dreamcast
Sortie au Japon :	Déjà disponible
Sortie en Europe	Euh...



Spawn

Vous connaissez tous Spawn, ce G.I. ressemblant à Dieudonné, qui, tombé en Enfer, revient sur Terre se venger. Avec 6 personnages de base plus 21 téléchargeables sur VMS via le site de Capcom, ce jeu est un action/shooting extrêmement dynamique, vu à la troisième personne, qui permet jusqu'à quatre joueurs simultanément de s'affronter dans d'immenses arènes ou de jouer en coopération contre des boss énormes et malsains comme Malebolgia. Lors de l'exploration des niveaux, on trouvera des items pour customiser force, résistance et vitesse de son personnage ainsi que son armement. Très attendu par certains fans de la rédac, que ce soit pour son action trépidante ou pour son ambiance sataniste (RaHaN), voire pour la bande son hardcore (Kendy), Spawn ne laissera pas les joueurs indifférents lors de son test le mois prochain.



IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA

CHRONOPOST 24 Heures !

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

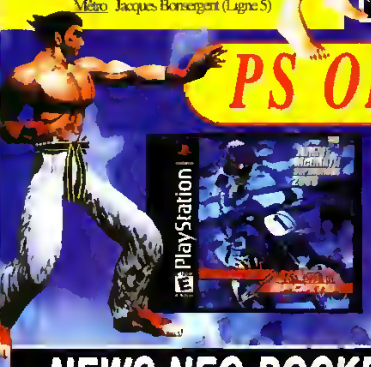
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro Jacques Bonsergent (Ligne 5)

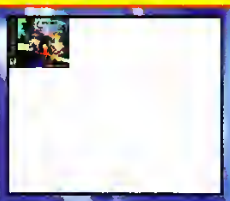
2 cartes mémoires achetées... 1 offerte !!!!

GAME STATION

LES PRIX... LE STOCK... L'EXPÉRIENCE...

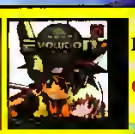
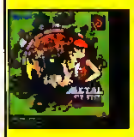
PS ONE ? PLAYSTATION 2 ? Réservez-là !!!








NEWS NEO POCKET


Bio Motor Unitroo 2
Cottoo
Dark Arms
Dynamite Slogger
Faselei !
Magical Drop
SNK VS CAPCOM
Metal Slug 2nd Mission
The Last Blade 2

CATALOGUE IMPORTANT
CONTACTEZ-NOUS !!!

Le coin du DVD...



Art Of Fighting
229 F

COWBOY BEBOP VOL. 1 À VOL. 4
249 F LE VOLUME

De nombreux titres sont disponibles tels que :
- Perfect Blue - Ghost In the Shell - Dominion - Tekken -
- Magic Knight Ray Earth - Tenchi Muyo - Fatal Fury - etc...

PLAYSTATION

+ 1 Memory Card	
(Jap) + 1 Memory Card	
Bomberman Wars (Jap)	399,-
Breath Of Fire 3 (Jap)	149,-
Chase The Express (Jap)	495,-
Chaos Break (Jap)	495,-
Chocobo Collection (Jap)	395,-
Clock Tower Ghost Head (Jap)	199,-
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)	199,-
Dance Dance Revolution 3 (Jap)	459,-
Dragon Valor (Jap)	299,-
Guitar Freaks (Jap)	395,-
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"	699,-
Gundam Crush Counter Attack (Jap)	499,-
Gundam G Generation (Jap)	495,-
Gundam G Generation Zero (Jap)	549,-
Jail Breaker (Jap)	499,-
Jeremy Mc Grath Super Cross 2000 (Us)	399,-
K1 Grand Prix'99 (Jap)	495,-
Koudelka (Jap)	299,-
Koudelka (Us)	399,-
Legend Of Dragoon (Us)	399,-
Legend Of Mana (Us)	399,-
Lunar 2 (Us)	429,-
Maria 2 (Jap)	449,-
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap)	445,-
Mystic Dragoon (Jap)	495,-
Popolocrois III (Jap)	495,-
Pro Pinball (Us)	249,-
Racing Lagoon (Jap)	445,-
Rhapsody (Us)	429,-
Rayman 2 (us)	399,-
Samourai Shodown Warriors (Jap)	495,-
Silhouette Mirage (us)	399,-
Tenchi 1 & 2 (Us)	
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)	395,-
Tencha 2 (Us)	385,-
Thousand Arms (us)	399,-
Threads Of Fate (Us)	399,-
Tron & Kebun (Jap)	399,-
Twinbee RPG (Jap)	395,-
Vandal Hearts 2 (Jap)	249,-
Vanguard Bandits (Us)	429,-
Wild Arms 2 (Jap)	499,-
X-Men Mutant Academy (Us)	399,-



TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Lunar 2 (Vers. Us)	TÉL.
Guide Officiel Star Ocean 2 (us)	139,00 F
Guide Officiel Koudelka (Vers. US)	129,00 F
Guide Officiel The Legend Of Dragoon (Vers. US)	139,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US)	139,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	129,00 F
Guide Final Fantasy Legend Of Mana (Vers. US)	139,00 F
Guide Officiel Vanguard Bandits (Vers. US)	139,00 F
Guide Officiel Chrono Cross (Vers. US)	139,00 F
Guide Officiel Legend Of Dragoon (Vers. US)	139,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

ACCESSOIRES

Memory Card couleur	PSX	49,00 F
Memory Card officielle	PSX	99,00 F
Rumble Pack officiel	N64	149,00 F
Dual Shock Controller couleur	PSX	129,00 F
Pad simple	PSX	49,00 F
Pad Ascii	DC	349,00 F
Fighter V + Revol + Pédale	PSX & SAT	249,00 F
Câble Peritel RGB	DC	129,00 F
Vibreur Interact	DC	169,00 F
Memory Interact	DC	149,00 F
GUN XGEAR	DC	299,00 F
Cable Peritel RGB	SAT	99,00 F
Cartouche 4 Mégas	SAT	129,00 F
Rallonge Manette	N64	79,00 F
Transcodeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts		149,00 F
Action Replay CD version	PSX	149,00 F
Volant + jeu Tokyo Highway	DC	399,00 F
Dancing Street	PSX	499,00 F

REGLEMENT

- ❑ Carte bleue
- N° Carte bleue
- Date d'expiration
- ❑ Mandat-lettre
- ❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
- ❑ Chèque

Signature .

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			
		TOTAL	

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost - Dom-Tom : 80/400 F - Pays de la CEE : 100 Frcs. Etranger nous consulter.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspond

es les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs



Dans le famille repley tres classe, F355 se pose la !



Le premier ovale présente un intérêt plus que limité

Editeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : octobre 2000

F355 Challenge

C'est chaque été la même chose : on passe un mois à végéter comme une larve et quand il s'agit de retourner au taf, on est tellement légumisé qu'on n'arrive pas à si remettre... Pfui, foutue rentrée !





Pour l'instant, seule une vue cockpit est disponible. Sympa pour qui affectionne le genre. Bien lourd pour les autres



Certains circuits sont bien techniques, avec leurs enfilades de virages à angle droit et autre chicanes bien traîtres

Eh bé, j'vous raconte pas le poil dans la main... Une flemme ça-com, à vous donner envie d'hiberner en plein été. Remarquez, vu les vacances pourries qui viennent de s'achever (rapport à des travaux dans ma piaule) et le bronzage carreau de plâtre qui va avec (rapport au temps de chie), j'devrais être ravi de repartir au turbin... Mouais, même pas le cas ! Enfin, j'm'inquiète pas trop non plus, hein. Ça va sûrement revenir tout doucement, l'envie de bosser. Allez, on va même essayer de s'y remettre pas plus tard que tout de suite, en décortiquant la version preview du très attendu F355 Challenge. Alors, qu'avons-nous devant les yeux. Voyons, voyons. Houla, mais ce s'rait pas une version pas complète du tout qu'ils nous auraient envoyée par hasard, les gens de chez Acclaim ! Pan, dans le mille : il manque la moitié des modes de jeu... Damned, seuls les modes Course Simple et VS sont implémentés (ça fait vachement classe comme mot, même si c'est pas français du tout). Ben voyons, et faut que j'me coltine la preview avec ça ? Bah, on va dire que c'est mon chemin de croix pour cette rentrée...



L'arcade à la sonmai

M'enfin, malgré l'absence de la majorité des modes de jeu, cette version de F355 nous permet de dresser un premier constat : nous sommes en présence d'une fidèle adaptation de la borne homonyme. Et c'est bien normal, vu que l'on doit cette conversion à Yu Suzuki, le gars déjà responsable de l'arcade !

Dans l'état actuel des choses, F355 sur DC ressemble donc trait pour trait à son modèle... le baquet, les trois écrans panoramiques et l'embrayage en moins !

On retrouve ainsi les six circuits (12 dans la version complète), le cortège des rutilantes Ferrari F355 spécialement préparées pour la course et la conduite tout



Le mode Deux Joueurs en split est assez sympa, malgré l'absence d'adversaires gérés par la console



Le mode Training vous indique la trajectoire idéale, ainsi que les virages à venir

en finesse qui fit le succés de l'arcade. Eh oui, F355 propose un pilotage assez finaud, qui ne fera pas les affaires des gros bourrins. Ici, tout est question de dosage, d'anticipation et de maîtrise de la cavalerie. Un freinage tardif, une réaccélération trop violente, une courbe négociée á la serpe, et hop, la sanction est sans appel : au tas, la caisse de dentiste á 1 million et des poussiéres ! Heureusement, après deux ou trois séances de bac á sable, on commence á se sentir un peu plus á l'aise. On opte pour le stick analogique du pad en lieu et place de la croix (ou encore mieux, le volant) et on apprend á doser les commandes, avec un certain doigté. Dès lors, le jeu révéle un peu mieux son potentiel. On prend plaisir a s'inscrire dans les courbes, á anticiper les virages trop secs, et surtout á garder le cap. Franchement, ça en deviendrait méme assez grisant... Seulement voilà : á trop vouloir singer l'arcade, la version Dreamcast ne risque-t-elle pas de souffrir d'une difficulté un peu trop ardue ? Et que dire de la présence d'une seule et unique vue cockpit ? Il y en aura peut-être d'autres dans la version déf', mais pour l'instant, on reste sur sa faim... Espérons au moins que les développeurs aient pense á une option 16/9e, histoire « d'émuler » les trois écrans de la borne. Car en marge de ces critiques, F355 affiche un pedigree assez allechant. La présence de nombreuses aides au pilotage débrayables (contrôle de stabilite, ABS, freinage assisté...) offre plusieurs « niveaux » de jeu. Les modélisations des caisses sont tout juste superbes (ce qui est malheureusement un peu moins le cas pour les environnements de courses). L'I.A. des adversaires semble assez bonne et la gestion des modèles physiques s'avére assez complexe. Alors, croisons les doigts pour que les autres modes de jeu (championnat et peut-être jeu online) soient suffisamment intéressants pour ne pas propulser F355 au rang des « galettes à 350 balles qu'on torche en deux heures ». Le mythe du cheval cabré mérite mieux que ça...



Réalisme à deux vitesses



Loin du monde surréaliste de l'arcade, F355 joue à fond la carte du réalisme et du zéro compromis. En clair, lorsque vous optez pour une configuration boîte manuelle sans aucune aide au pilotage, vous avez intérêt à être sacrement doué pour garder vos quatre roues sur le bitume plus de deux minutes ! Mais rassurez-vous, si vous ne vous sentez pas l'âme d'un pilote émérite, vous pouvez toujours activer les différentes aides et opter pour une boîte auto. Dans cette config' super-assistée, vous pouvez apprendre à maîtriser votre bolide... Jusqu'au jour où, à force d'entreînement, vous désactiverez ces aides au pilotage et ferez réellement parler votre talent !





Les passages au pit sont animés de bien belle maniere

Les environnements de courses sont loin d'être aussi réussis que les modélisations des Ferrari







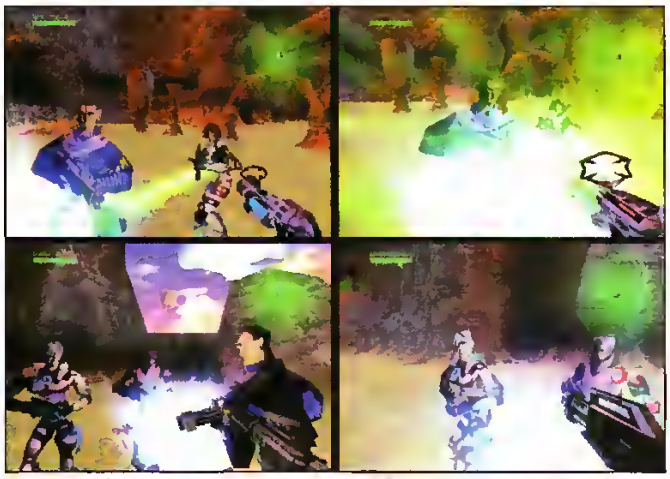
Une horde de F355 a la queue leu leu, c'est bô. Et ça fait beaucoup de bruit !



Zero clipping sur les circuits. Et pour cause, y a pas grand-chose á afficher !

Time Splitters

Éditeur : Eidos
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : octobre 2000



Pour le Multi-joueurs, on pourra débloquer la soixantaine de personnages du jeu

L'ambience graphique reste assez kitsch...



Au moins, la sortie européenne de la PlayStation 2 devrait être plus riche en titres que celle de la japonaise. Time Splitters fera partie de la cohorte de tête des titres dispos avec la bécane.

On aura droit à des genres multiples pour s'amuser un peu avec les PlayStation 2 fraîchement débarquées dans l'hexagone. Time Splitters sera le shoot... rien de révolutionnaire a priori, juste un First Person Shooter rapide, très axé action. Les développeurs, dont la plupart ont travaillé sur GoldenEye avant de fonder Free Radical, ont opté pour une ambiance série B, en passant par tous les thèmes du genre : horreur, policier, gothic, science-fiction... chaque thème comprend plusieurs niveaux, se déroulant à une époque différente, de 1935 à 2035. Du coup, Time Splitters propose une variété importante, autant en armes, qu'en décors et en personnages jouables, puisqu'un couple différent vous attend à chaque niveau. Enfin, un couple, un type et une gonzesse, mais on ne sait pas s'ils fricotent ensemble ou pas...



Le seul point sur lequel on sent véritablement la PlayStation 2, c'est le nombre de personnages affichables en même temps



Faciles à construire, les maps ont en outre l'avantage de prendre très peu de place sur la carte mémoire

Ah oui, le scénar...

En fait, tous ces personnages n'ont a priori en commun qu'un sens aigu de l'aventure et du massacre, qui a d'une manière ou d'une autre attiré sur eux l'attention des Time Splitters. Des aliens démoniaques manipulant les humains depuis la nuit des temps, me dit-on. Mais alors du coup, ils vont sauver le monde de leur influence ? Arg, encore une vraie mission d'intérêt public. Si le mode Story n'a rien d'exceptionnel (si ce n'est la possibilité de jouer à 2 en coopération), Time Splitters propose aussi un mode Arcade, plus amusant, permettant deathmatch, capture the flag, protect and escort, et autres types de jeux que l'on peut goûter jusqu'à 4 en simultané. L'autre option, très intéressante, est un éditeur de niveaux, permettant à tout un chacun de réaliser des maps multi-joueurs très rapidement, et très facilement, pour les sauver ensuite sur carte mémoire. Côté réalisation, si la pré-version que nous avons vue n'est pas à se taper le fondement par terre graphiquement, elle a le mérite d'être rapide, fluide, et de pouvoir afficher sans problème une dizaine d'ennemis à l'écran. Bref, l'action frénétique sera plus courante que le tir de précision, qui reste une option disponible pour les amateurs. Plus d'infos arriveront dans un ou deux mois !

CYNER J

WWW.CYNER-J.COM

achetez vendez

aux meilleurs prix

- AIX EN PROVENCE
  36, rue Mignet - 13100
  Tel : 04 42 23 27 66
- AVON
  C.Cial de la butte Montceau - 77210
  Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
  9, rue du pot d'étain 50300
  Tel : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
  66, rue Saint Pry - 62400
  Tel : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX
  114, cours Alsace Lorraine - 33000
  Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS
  6, rue de la Préfecture - 46000
  Tel : 05 65 53 16 98
- CHERBOURG
  49, rue Grande Rue - 50100
  Tel : 02 33 53 35 17
- COUTANCES
  5, place de la Poissonnerie - 50200
  Tel : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL
  296, av. H. Barbusse - 91210
  Tel : 01 69 03 45 70
- ETAMPES
  11, av. de la Libération - 91150
  Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE
  109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
  Tél : 01 34 13 59 40
- ISLE SUR LA SORGUE
  800, cours Fernande Peyre - 84800
  Tel : 04 90 38 49 94
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
  2, rue Saint Nicolas - 35130
  Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
  24 bis, rue du Minage - 17000
  Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
  8 bis, allée Gambetta - 47200
  Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
  129, av. de la Somme - 33700
  Tel : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD
  43, rue Clémenceau - 25200
  Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES
  8, rue des Fourbisseurs - 30000
  Tél : 04 66 36 99 39
- NANTES NOUVEAU
  64, boulevard d'Albi - 44000
  Tel : 02 40 50 38 91
- NOYON
  40 bis, rue Saint Eloi - 60400
  Tel : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
  26, bd Chandeysson - 26700
  Tel : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
  127 bis, rue Thiers - 17300
  Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
  15, rue Jules Verne - 17200
  Tél : 05 46 38 81 00
- SALON DE PROVENCE NOUVEAU
  40, cour Carnot - 13300
  Tél : 04 90 56 62 30
- STRASBOURG
  9, rond-point de l'Esplanade - 67000
  Tél : 03 88 45 07 26
- THONON LES BAINS
  5, bd Carnot - 74200
  Tel : 04 50 26 40 22
- TOURS
  21, rue Marceau - 37000
  Tel : 02 47 61 73 80
- VIENNE
  25 bis, rue Joseph Brenier - 38200
  Tél : 04 74 53 55 63

CONSOLE

CONSOLE
PS ONE



Sortie Fin Septembre 2000

DREAMCAST
MR DRILLER



PSX
CHASE THE EXPRESS



PSX
TOCA WORLD TOURING CARS



PSX
SYDNEY 2000



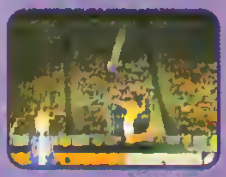
PSX
TONY HAWK'S P



Disponible pour PSX, Nintendo 64 et Dreamcast



PSX
V BEACH VOLLEY BALL



PSX
FORMULA 1 2000



VIVEZ VOTRE PASSION

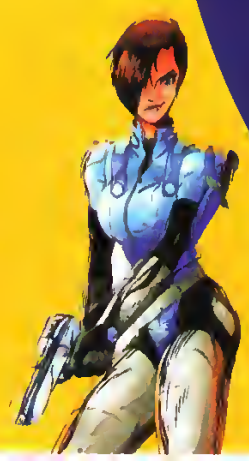
Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre aide financière
- la mise en place de votre politique commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous guider et vous conseiller

05.46.99.81.25

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !



CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

Red Faction

Éditeur : THQ
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : premier trimestre 2001

Après The Summoner, THQ nous présente sa deuxième production PlayStation 2. On ne ricane pas bêtement, même le pire des cancres peut avoir un éclair de génie !







Pour le moment, nous n'avons que peu de précisions sur le mode Multi-joueurs. Gageons que l'aspect réseau ne sera pas négligé !

Quand une nouvelle console s'apprête à arriver sur le marché, c'est fou ce qu'on peut fantasmer. Ben ouais, il suffit souvent de quelques photos et d'un communiqué de presse un peu plus épais que d'habitude. Comme dirait l'ours Baloo, il en faut peu pour être heureux. Je n'aurais jamais pensé écrire un truc pareil un jour, mais THQ, encore illustre de notre univers vidéo-ludique à nous, pourrait bien créer la surprise avec son premier titre PlayStation 2 ! Pourtant, côté concept, rien de vraiment révolutionnaire, ce soft développé par Volition (Descent 1 et 2, Freespace 1 et 2) est un pur FPS (First Person Shooter, un Doom-like, quoi) bénéficiant d'un scénario somme toute assez banal : l'action se situe sur Mars, vous incarnez un mineur travaillant pour un puissant groupe industriel (l'Ultor Corporation). Bien entendu, les conditions sont inhumaines, l'insécurité règne et surtout une maladie étrange ressemblant à la peste commence à décimer de façon dramatique les effectifs. Les ouvriers n'ont alors plus qu'une seule solution : se rebeller contre l'hydre capitaliste !

Geo-Mod, kesako ?

Les choses les plus excitantes sont, PS2 oblige, d'ordre purement technique. En fait, l'équipe de développement a mis au point une technologie complètement inédite baptisée Geo-Mod : ce moteur physique tout beau tout neuf permet, en effet, de calculer les altérations du décor. En d'autres termes, on va pouvoir détruire tous les éléments du décor ! Par exemple, si vous détruisez un pipeline de canalisation, une partie du tuyau s'écrasera sur le sol et du liquide s'écoulera du reste de la structure. De même, il sera possible, si vous êtes bloqué par un mur, de vous frayer un chemin en lançant une grenade ou en utilisant votre lance-roquettes. Parmi les autres réjouissances, Volition nous fait la promesse des scripts d'Intelligence Artificielle assez sophistiqués. Ainsi, les ennemis devraient normalement réagir à tous les changements de décors (se planquer derrière les débris notamment). Voilà qui devrait donner un nouveau souffle au gunfight. Par ailleurs, le moteur-miracle mis au point par le studio proposera une gestion localisée des blessures (une balle dans la jambe : l'ennemi boite ; une entre les deux yeux : il meurt), des effets de particules et une déformation des squelettes très poussée pour des animations hyper-réalistes. Pour finir, Red Faction se déroulera sur une vingtaine de niveaux, chaque mission comprendra plusieurs objectifs basés aussi bien sur l'action pure que sur la discrétion, et il sera possible de prendre le contrôle de plusieurs véhicules terrestres, aériens et aquatiques. Petite inquiétude concernant le mode de contrôle car, pour le moment, les développeurs n'envisagent pas d'option « souris ». Moi j'dis un Doom-like au pad, pas glop. Voilà, il ne reste plus qu'à attendre bien gentiment la première version jouable.



Des graphismes en high rez' qui ne semblent pas connaître de problèmes d'aliasing. Cool !

GAMME Pokémon Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE DISTRIBUTEUR EUROPEEN EXCLUSIF

Les accessoires se mettent aux couleurs de vos POKEMONS™ !

AVEC LES SACOCHES POKEMON™, TRANSPORTEZ LES TOUS !



Modèle MAXI
*Coque intérieure rigide à compartiments pour ranger la console, des jeux, et accessoires
*Coloris jaune.

Pokémon™





Modèle MOYEN
*Compartiments pour ranger la console, des jeux, et accessoires
* 5 Coloris disponibles.



Modèle MINI
*Pochette intérieure transparente et pré-découpée pour jouer tout en laissant votre console à l'intérieur !
*5 coloris disponibles.

Game Boy Color , Pocket et POKEMON sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE C.R.T. 2 - 59818 LESQUIN CEDEX FAX: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE



Chaque soldat a ses caractéristiques, certains sont de vraies brutes, d'autres ont plutôt le profil de tireurs d'élite... à vous de composer une équipe homogène



Éditeur : Take 2 Interactive
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : octobre 2000



Lors des phases de planification, l'absence de souris se fait cruellement sentir : c'est leeeennnnt

Hidden & Dangerous

Il y a des jours comme ça où tout va bien, le soleil brille, vous aimez votre nouvelle coupe de cheveux, y a plein de p'tites pépées à la rédac ' et un éditeur débarque avec un titre hyper-attendu !

Le snipe... un an après, Kendy ne s'en est toujours pas remis !



Yahou ! Il peut pleuvoir des cordes pendant tout le mois d'août, je m'en fous ! Ça y est, Take 2 Interactive nous a enfin présenté une première version jouable de Hidden & Dangerous. On n'y croyait plus mais ce coup-ci c'est officiel, le jeu est prévu pour sortir cet automne sur Dreamcast. Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de cette simulation de commando programmée par Illusion Softworks, sachez que l'année dernière, pendant une grande partie de l'été, toute la rédaction de Joypad sans exception a trippé sur ce titre PC d'origine tcheque ! Pour tout vous avouer, on se refait même de temps à autre une petite mission, comme ça, rien que pour le plaisir.

Un petit plus pour cette version console : lorsque vous repérez un ennemi, un réticule de visée s'affiche. Pratique.



Petit rappel et first look

A l'instar de Rainbow Six de RedStorm Entertainment, Hidden & Dangerous se définit comme un mix d'action et de tactique. L'action se déroule durant la Seconde Guerre mondiale, entre 1943 et 1945 pour être plus exact, et vous place à la tête d'un bataillon de quatre commandos alliés dont la mission consiste à infiltrer les lignes ennemies au cours de 23 missions périlleuses. Excellente nouvelle pour les possesseurs de Dreamcast, cette mouture 128 bits conserve toutes les caractéristiques de la version PC. Rien n'a été simplifié, les développeurs ont réussi à regrouper la totalité des commandes sur le pad avec efficacité. On s'embrouille nettement moins les doigts que dans Rainbow Six. Il faut savoir, en effet, que les commandes de H&D sont particulièrement complexes par rapport à celles des autres productions de la machine : vous dirigez quatre soldats et disposez d'un inventaire pour chacun de vos hommes. Il est possible de fouiller les cadavres des ennemis, de donner des ordres en temps réel et vous pouvez à tout moment avoir accès à une carte pour programmer les déplacements et les actions de vos chiens de guerre (ça fonctionne plutôt bien). Le jeu propose de nombreuses vues (troisième personne, première personne, plusieurs niveaux de zoom...), enfin vos hommes disposent d'une panoplie de mouvements relativement importante : marcher, courir, ramper, s'agenouiller, rouler sur le côté, etc. Comme R6, H&D est compatible avec le clavier Dreamcast... Ça n'étonnera personne, l'emploi de ce périphérique simplifie considérablement l'ergonomie. Ah, si seulement Sega se décidait à sortir la souris ! On se demande bien ce qu'ils attendent ! Ben ouais, le stick analogique pour un FPS, ce n'est franchement pas l'idéal. Cependant, c'est plutôt la fluidité du moteur 3D qui nous cause quelques soucis pour l'instant. Cette version bêta tourne en effet à 15 images par seconde ! Du côté de Take 2, on nous promet une optimisation du frame-rate. Croisons les doigts. L'option réseau semble également être passée à la trappe. Enfin visuellement, cette conversion propose une 3D détaillée et réaliste, la résolution reste malgré tout inférieure au 640*480 de la version PC tout comme la distance d'affichage, mais bon ce n'est pas le plus important. Voilà pour nos premières impressions, comme je le dis souvent lorsque je ne sais plus comment conclure, il ne reste plus qu'à attendre bien gentiment la version définitive. Raaaahh !!!

Éditeur : Infogrames (PS2) Sega (DC)
Machines : PlayStation 2 et Dreamcast
Sortie Europe : octobre 2000

Ready to Rumble Round 2



D'après Sega, il serait bien possible que la version DC soit dotée d'un mode de jeu en réseau

« Ladies and gentlemen, boys and girls... Let's get ready to rumble !!! » Michael Buffer a du buffet et sa voix aura résonné dans pas mal de foyers en presque un an. Il reprend donc du service, avec sa clique de boxeurs kitch, dans la suite de l'un des jeux de boxe les plus fun de ces dernières années.

Je me rappelle encore de nos premières parties de R2R, à la rédac'... Les crises de rires avaient fait rappliquer beaucoup de monde dans la salle de test et l'ambiance était super-chaleureuse. Les matchs s'enchaînaient, tout le monde voulait prendre le pad en mains, on changeait sans cesse l'angle de vue pour pouvoir profiter des visages cartoonesques des différents personnages, qui se déformaient allègrement sous le poids des poings adverses... Se marrer en jouant, c'est pas si fréquent et ça marque les esprits. Un grand moment, vous dis-je ! J'ai même acheté le jeu dès sa sortie, avec ma Dreamcast européenne. Bref, c'est avec une impatience non-dissimulée que nous attendons tous une version jouable de ce fameux Round 2. Malheureusement ce ne sera pas pour cette fois, vu que nous n'avons que quelques photos d'écran à vous proposer pour le moment. Pas d'impressions à chaud, donc, mais tout de même quelques petits éléments à vous dévoiler en attendant !

Guest starring the King of Pop !!!

Commençons par une petite anecdote sympa, concernant l'un des sept nouveaux personnages... En fait, Michael Jackson himself serait un super-fan du premier opus, il se serait même tellement marré avec le jeu qu'il aurait demandé à Midway de figurer en tant que vrai personnage jouable dans la suite !

Evidemment, les développeurs ne se sont pas privés d'un tel coup de pub et, c'est désormais une certitude, vous pourrez bien foutre des mandales à Afro Thunder avec le Roi de la Pop ! C'est pas excellent, ça ? J'imagine d'ici les coups spéciaux à base de moonwalk ! Voilà pour la petite histoire. On nous promet également de nouveaux effets de lumière, de poussière, des graphismes plus détaillés, bref, tout un tas de petites choses qui augmenteront la qualité visuelle du soft. Côté gameplay, l'I.A. des adversaires aurait été revue à la hausse, avec de nouvelles tactiques défensives ou offensives, comme la poussée de l'adversaire dans un coin du ring, l'utilisation des cordes, etc. Ajoutez à cela un nouveau système d'esquives, des coups spéciaux inédits, en réalité, tout ce qui fait d'une suite une vraie suite... Cela rendra le jeu un peu plus tactique, mais rassurez-vous, la jouabilité restera hyper-fun et instinctive, comme avant ! Notez aussi que le style de combat sera encore bien plus personnel d'un boxeur à un autre, avec des effets de rumble plus variés, des poses victorieuses différentes, etc. Concernant la durée de vie (l'un des points faibles du premier épisode), les développeurs nous promettent un mode Training plus profond qu'avant, ainsi qu'un nouveau système d'évolution en championnat. On espère en tout cas vous en dire plus bientôt... Vivement l'arrivée de la galette preview !

Note : Les photos d'écran qui ornent ces pages sont issues de la version PS2 du jeu

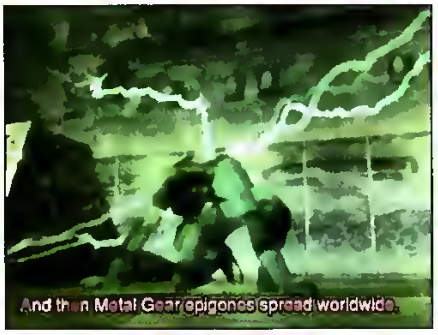




Chaque personnage possède de nouveaux coups et de nouvelles animations

La modélisation s'annonce plus fine et les détails plus nombreux





De nombreuses références cinématographiques ponctuaient le trailer, comme ici une scène de Terminator



Les expressions du visage de Snake sont criantes de réalisme. Là, il va éternuer, par exemple !

Éditeur :	Konami (KCEJ)
Machine :	PlayStation 2
Sortie en Europe :	automne 2001



Sur le ponton du tanker, Snake respire une dernière fois avant le combat

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty sera incontestablement le jeu événement de l'année 2001. Une œuvre qui s'annonce grandiose et dont la bande-annonce vient d'être officiellement éditée en DVD. L'occasion pour nous de vous en montrer toujours plus. Exceptionnellement, nous avons décidé de laisser parler les images car parfois contempler s'avère être suffisant.

Jamais une explosion n'avait eu autant d'impact dans un jeu vidéo. Et encore vous n'entendez pas la musique qui l'accompagne



Disponible depuis le 10 juillet au Japon, le DVD Metal Gear Solid 2 : The Trailer contient, sur une simple galette oxydable, tout ce que les joueurs du monde veulent absolument voir et revoir sans jamais s'en lasser. Une vidéo événement, ou près de 9 minutes de bonheur intense, qui bien qu'identique en tout point à la fameuse bande-annonce diffusée lors du dernier salon de l'E3, reste toujours aussi époustouflante. Comme nous l'a avoué Hideo Kojima lors du Kick Off Event à Cannes, la présentation de l'E3 lui a permis de bien cerner les attentes du public. Ainsi, en analysant les réactions de la presse avec son équipe (composée d'une quarantaine de personnes), il a pu définir les éléments qui fonctionnaient et ceux qui avaient visiblement moins d'impact. Cette réflexion en cours de développement est ici indispensable car actuellement de nombreux facteurs restent encore à définir. Bien déterminer les personnages sur lesquels sera mis l'accent était aussi très important et les réactions des spectateurs de l'E3, à la simple évocation des noms de Liquid Snake ou Otacon, ont, semble-t-il, suffit à affiner le scénario d'Hideo Kojima. L'Intelligence Artificielle des adversaires a aussi fait l'objet d'une attention toute particulière. Ainsi, les comportements des gardes prendront en compte de nombreux facteurs comme le lieu, l'arme employée par Snake, etc. Votre ombre, des traces ou même des gouttes de sang pourront aussi vous trahir. Nous devrions, de ce fait, prendre part à des combats plus passionnants et tactiques. Par ailleurs, les fans des V.R. Missions devront se faire une raison : aucune mission de



Depuis ses premières aventures, Snake a un peu vieilli. Son visage reflète cet état

Encore mystérieuse, cette jeune femme semble ne pas avoir succombée aux charmes de Snake





L'interaction avec les décors a été poussée à l'extrême. Sous l'impact, un garde bascule derrière la rambarde

En arrière plan, vous découvrirez les buildings de Manhattan où l'aventure se poursuivra



ce style ne verra le jour dans ce volet, tant Kojima San a souhaite se concentrer sur une histoire riche et complète Toutefois, de la bouche même de l'intéressé, quelques surprises pourraient bien néanmoins nous attendre Sachez finalement que c'est Hideo Kojima lui-même qui réalise l'ensemble des plans des lieux et décide de la manière dont reagissent les gardes adverses Quant à un éventuel mode Deux Joueurs, l'incertitude plane encore et visiblement dans la tête de Kojima San aussi Néanmoins, dès le debut septembre des éléments encore inédits du chef-d'œuvre devraient être révèles a l'ECTS (le dernier grand salon du jeu vidéo europeen) a Londres Bien évidemment, comptez sur nous pour vous en revéler le maximum

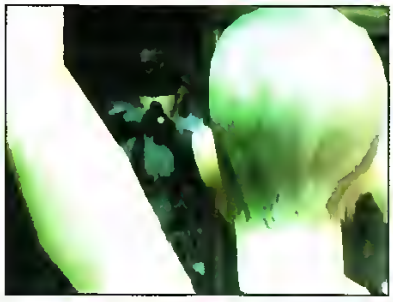


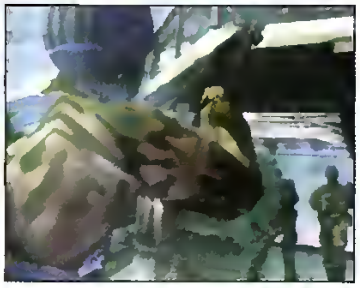
Certaines situations deviendront vite inextricables



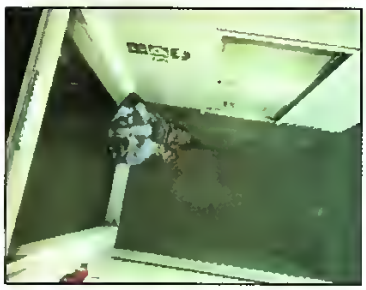
Vos adversaires se meuvent en groupes compacts

Les postures de Snake rivalisent d'elegance





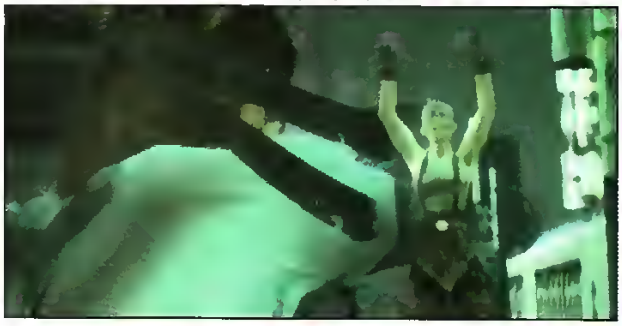
La signaletique des precedents volets (« ? » ou « ! ») a ete conservée



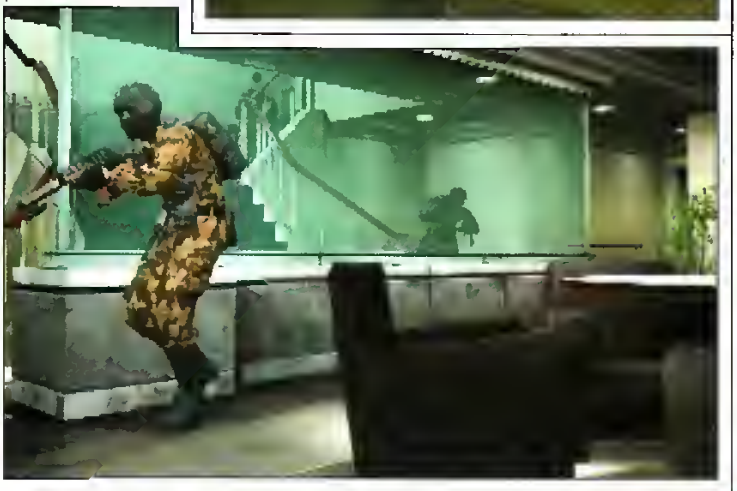
Un an et demi avant sa sortie, MGS 2 crée déjà l'événement



Une séquence inspirée de Matrix Déjà mythique



Vous noterez la nombre de details présents a l'ecran



Une mise en scène rythmée, digne d'une œuvre de cinéma





Éditeur : Konami
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : octobre 2000



Une realisation graphique d'un niveau nettement superieur à celle de Virtua Athlete malgre quelques defauts d'ordre esthetique

ESPN International Track & Field

12 épreuves assez classiques. Pourquoi ne pas avoir pense au triple saut par exemple



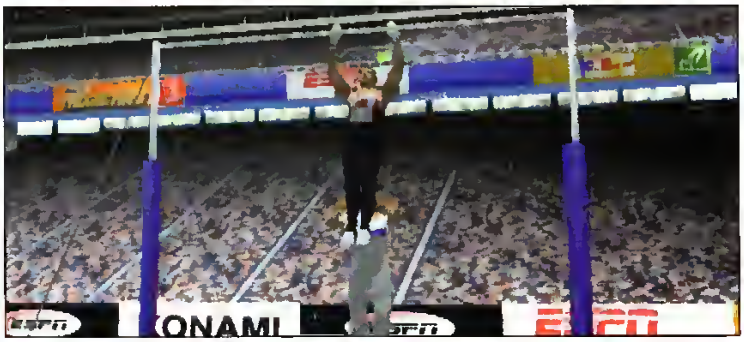
Après Sega Sports et son insipide Virtua Athlete 2K, c'est au tour de Konami de nous donner sa vision des Jeux Olympiques. Au programme : rien de bien transcendant.

Pas de jaloux ! Cet automne, tout le monde aura droit à son Track & Field : les possesseurs de PlayStation 2 (cf. rubrique Reportage) comme les joueurs Dreamcast. Si le titre de KCE Osaka se situe en termes de realisation à des années lumière de son concurrent direct, Virtua Athlete 2K (ce n'était pas vraiment difficile !), en revanche en termes de jouabilité, n'espérez aucune innovation. Hélas ! Il s'agit toujours de tapoter le plus rapidement possible sur les touches du Pad. Certains trouvent ça amusant, d'autres considèrent ce type de gameplay comme etant aujourd'hui complètement dépassé et inintéressant. Ils n'ont pas tout á fait tort...



Mmm, What'up doc ?

A l'instar de la version PlayStation 2, cette mouture Dreamcast a bénéficié du concours de trois grands athlétes : Maurice Greene, l'homme le plus rapide du monde, Ato Boldon médaillé au 100m et le numéro un du saut à la perche américain, Jeff Hartwig. Tous ces champions ont participé aux seances de motion capture. Le resultat est concluant certes mais tout autant que ce que l'on a pu observer sur PlayStation dans Track & Field 2. En ce qui concerne le contenu de ce multi-épreuves, pas de grosses surprises á attendre, les développeurs n'ont pas pris enormément de risques et se sont restreints aux 12 epreuves les plus médiatiques : 100 mètres, 110 mètres haies, saut en longueur, saut en hauteur, saut à la perche, lancer du javelot, lancer du marteau, 100 mètres nage libre, haltérophilie, tir au pigeon et, et ... j'sais plus, j'ai oublié ! ! Enfin, nous, on aurait bien aimé un peu plus d'épreuves pour féter ces nouveaux J.O. Le titre bénéficie en outre de la licence ESPN , en clair ça signifie que tout le jeu sera aux couleurs de la chaîne sportive américaine (logo, écran de statistiques) et reprendra tous les angles de vue habituellement adoptés par les cameramen d'ESPN. Pour en revenir á l'aspect technique du jeu, sachez qu'il existe quelques petites differences avec la version PlayStation 2. On perd tout d'abord les animations faciales. Les visages des athlètes sont sur cette mouture Dreamcast desesperement figes et globalement la modelisation des corps se situe un cran en-dessous. Les graphistes auraient pu faire un petit effort pour les mains (les doigts sont soudés, beurk) et les raccords bras/épaule. Côté modes de jeu là encore pas grand-chose á dire : un Championnat et un Trial mode, basta. Un petit mode Carrière n'aurait pas été de trop, mais bon comme dirait Chris, on n'y peut rien c'est, comme ça, c'est la vie. Moralite, attendez-vous plutôt á du déjà vu/déjà joué.



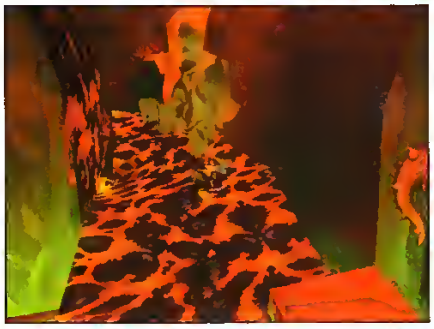
Éditeur :	Ubi Soft
Machine	PlayStation 2
Sortie en Europe :	décembre 2000



Les vues de camera changent parfois automatiquement selon l'enjeu des missions

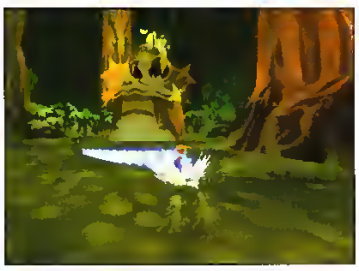


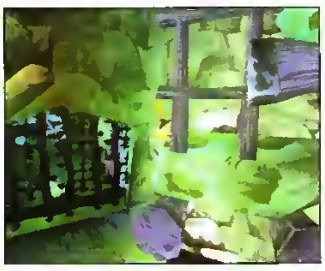
Le design des decors oscille parfois entre du Tim Burton et du MediEvil



La lave demeure toujours l'élément suprême a eviter pour ne pas brûler vif !

Au moment où j'écris cette news, le pauvre Elwood se prend la tête à tester Rayman 2 sur PlayStation. Ce qu'il ne sait pas, c'est que lorsque la mouture PS2 sortira, c'est sûrement lui qui s'y collera une nouvelle fois. Pas de bol : le titre se veut le plus difficile de la série !





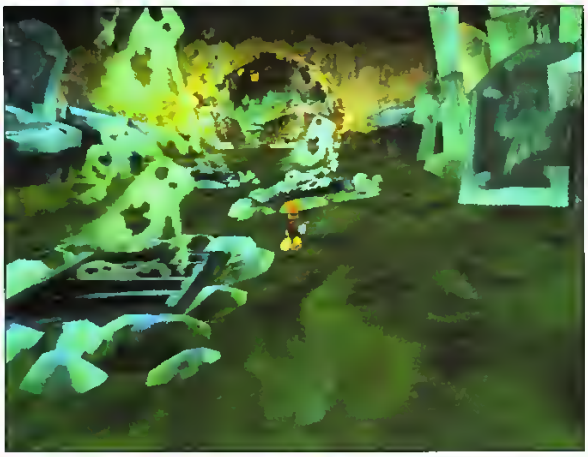
Un mecanisme bien masqué doit ouvrir ce passage

Rayman 2 : Revolution





Les plates-formes en hauteur donnent souvent lieu a des defenestrations Un concept que j'adore



Les textures sont tres variées et offrent une atmosphère feutree sans pareille

Rayman c'est le héros fétiche d'Ubi Soft Un peu comme Sonic pour Sega et Mario pour Nintendo Pour son passage sur PS2, le développeur français s'est penché sur une question à savoir s'il allait effectuer une banale conversion ou proposer de nouvelles choses Heureusement pour nous, le bon sens l'a emporté sur la fainéantise En effet, Rayman 2 Revolution présentera, en plus des stages tels que nous les connaissons sur N64 et Dreamcast, des énigmes ainsi que des niveaux supplémentaires Autrement, notre petit ami possèdera toujours les mêmes propriétés Il sera capable d'envoyer de puissantes mandales sur ses ennemis, planer avec sa coupe de cheveux ou encore escalader les hauts reliefs comme Tom Cruise dans Mission Impossible 2 Mais sans les câbles contrairement au scientologue Au fur et à mesure de son avancée, il gagnera aussi des pouvoirs pour accéder à d'autres zones jusqu'alors inaccessibles (comme l'ancienne copine de Greg, Juliette) Niveau scenario, le lyrisme et l'innocence resteront encore d'actualité Le gentil Rayman devra libérer tous les Lums pour réunir le cœur du monde asservi par les robots pirates Super

Des graphismes drôlement zolis

La réalisation est de toute beauté même si elle n'apporte pas de reelles améliorations graphiques par rapport à la version Dreamcast Ici, point d'effet de la mort ni d'optimisation du fameux E-Motion Engine de la PS2, mais des calculs de lumière stupéfiants et des textures vraiment somptueuses Quant à l'homble effet d'escaliers (ou aliasing pour les puristes) de la definition de la PS2, il semble ici atténué En fait, les textures devront être nickel, et seules les arêtes verticales des polygones seront légèrement visibles Bref, on approche de l'excellence du rendu graphique sur Dreamcast avec toutefois ici une image composite plus nette Pour récapituler des niveaux en sus, de nouvelles enigmes torturées, une production de rêve et un gameplay plus ardu feront à n'en pas douter de Rayman 2 Revolution, l'un des fleurons du jeu de plate-forme sur la PS2 pour cette fin d'année



On voit les pilotes a travers les vitres

Editeur :	Acclaim
Machine	Dreamcast
Sortie en Europe :	octobre 2000





Les modeles de conduite nécessitent de grandes améliorations, Clockwork doit impérativement revoir la jouabilité



La distance d'affichage est longue, jusqu'au « Vanishing Point »



La modelisation des caisses et les effets de reflet sur la carrosserie sont assez bien foutus

Ayé, on y a joué à l'opus Dreamcast de Vanishing Point... Avec une version super pas complète, certes, mais on peut déjà se faire une petite idée sur le gameplay et la réalisation de cette mouture 128 bits.

Vanishing Point

« Vanishing Point », ça veut dire « Point d'Horizon ». Quel drôle de nom pour un jeu n'est-ce pas ? En fait, on doit ce titre à l'un des points auxquels les développeurs de ce jeu de course attachent particulièrement d'importance, a savoir proposer une distance d'affichage maximale, jusqu'au fameux point d'horizon. Mais la n'est pas le seul objectif de Clockwork, qui tient également à offrir des modeles physiques ultra-réalistes, notamment dans la gestion des accidents. De ce côté, on n'a malheureusement pas pu goûter au mode Stunt et les gauffres ne sont pas encore si impressionnantes que ça... Ajoutez enfin, en troisieme position, une Intelligence Artificielle qu'on annonce tres poussee pour les concurrents, mais dont on ne dira rien pour l'instant, tant elle était spectrale sur cette première version jouable du jeu (en fait, il n'y avait même pas encore de collisions entre les différentes caisses !). Avec trois objectifs comme ceux-là au cœur du développement, on se dit que le jeu sera axé à mort vers la simulation... Eh bien non, c'est tout le contraire ! En fait, à ce stade du développement, même si effectivement les voitures se comportent bien dans les tête-à-queue (avec un jeu de suspensions tres bien rendu), on peut dire que les modéles de conduite sont complètement surréalistes ! La voiture flotte comme une péniche sur le bitume, il est impossible de prendre un virage sans faire crisser les pneus, bref, c'est pas jojo de ce côté-là, c'est même vite stressant ! OK, le parti pris des développeurs niveau maniabilité est certes arcade, mais, là, il s'agit de mauvaise arcade, ni plus ni moins ! En revanche, concernant le moteur du jeu et son fameux point d'horizon, là, pas de probleme, tout tourne rond. En fait, vu la qualité technique globale de la réalisation, on se dit même à ce stade que Clockwork est en train de gâcher du beau travail avec un gameplay franchement pas a la hauteur et des promesses non tenues.

Y a encore du boulot !

Dommage : la modélisation des caisses est de bonne facture, l'animation est rapide et exempte de ralentissements, les graphismes sont précis, fouillés et chaleureux... Mais quelle jouabilité de m... ! Rassurez-vous quand même, hein, cette première version jouable date de l'E3 et est donc non-définitive. Les développeurs doivent actuellement travailler d'arrache-pied pour soigner leur bébé et la maniabilité doit être leur objectif prioritaire. C'est ce qu'on espere, en tout cas. On vous en dit plus dès que possible.



La gestion des suspensions lors des tête-a-queue est bien foutue. Mais il n'y a rien de révolutionnaire contrairement à ce que l'on nous annonçait

Alone in the Dark

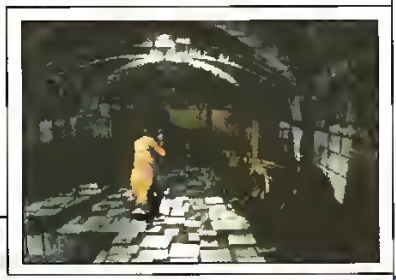
the New Nightmare

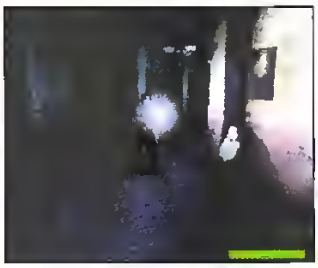
Éditeur :	Infogrames
Machine	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 2000

Bon, plus qu'un mois à attendre avant la sortie d'Alone 4. On a reçu de nouvelles images pour vous faire patienter encore un peu avant de retrouver une revue complète du soft dans la rubrique Test d'un prochain numéro.



Carnby se balade dans un manoir aux murs éclaboussés d'un sang inconnu





Il est assez difficile de distinguer les vilaines bébêtes dont la texture est proche de celle du mobilier





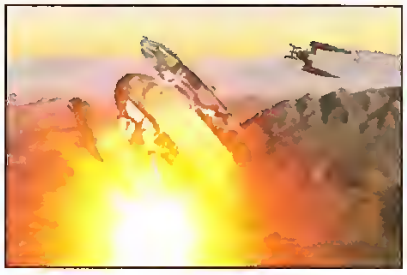
Un salon qui semble être laissé à l'abandon depuis peu de temps. Chaque décor a été particulièrement soigné

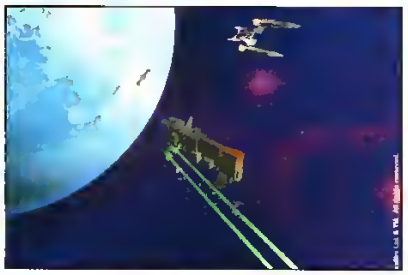


Si vous ne l'avez pas encore compris, la lumière, ou plus précisément l'alternance entre l'obscurité et la clarté, joue un rôle majeur dans le gameplay d'Alone 4 puisque notre héros, Edward Carnby, est guidé par le faisceau de sa lampe torche. On pourra également utiliser la lumière comme une arme contre les créatures photophobiques, qui craignent la luminosité donc. D'ailleurs, Bruno Gentile, développeur, précise que son attention était particulièrement attachée à une lumière suggestive plutôt que descriptive. Résultat : des décors sombres dans lesquels on peine parfois à distinguer les vilaines bestioles qui n'attendent qu'une chose : nous bondir dessus. Une fois l'atmosphère pesante établie, l'histoire peut commencer.

Shadow Island

Edward Carnby et sa comparse Aline Cédrac doivent retrouver 4 tablettes précieuses qui auraient été volées par un célèbre archéologue dénommé Obed Morton. Ce dernier est supposé avoir trouvé refuge sur Shadow Island, l'île de l'Ombre, propriété de la famille Morton depuis des générations. Aline et Edward vont rapidement être confrontés à d'étranges et inquiétantes créatures et autres phénomènes bizarres. Il va tout de même s'écouler un certain temps avant que nos 2 aventuriers ne s'aperçoivent que l'île est sous l'emprise d'une malédiction qui remonte au temps où la mystérieuse tribu de l'Ombre habitait cette terre. Un vieil indien, Edenshaw, va leur venir en aide, en leur apportant quelques éclaircissements, et les guider dans leur enquête. Les tablettes vont vite devenir le cadet de leurs soucis. Edward et Aline doivent désormais sauver leur peau et empêcher la tribu de l'Ombre d'envahir la Terre. En effet, l'île s'avère être le point de convergence entre le monde de la lumière, le monde des hommes et le monde des ombres, celui des ténèbres. Voici en quelques lignes le résumé d'Alone in the Dark 4. L'aventure promet d'être mouvementée et agrémentée de terribles rebondissements. La famille Morton est loin d'être irréprochable... N'oubliez pas que la peur naît principalement de ce que l'on ne peut pas voir. Vous pouvez entendre un bruit, voir des traces, mais vous savez pertinemment que quelque chose se cache quelque part, près de vous. La peur est un processus d'accumulation. Et nous, on aime bien se faire peur.





Éditeur : LucasArts
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : hiver 2000

Star Wars Starfighter



Le vaisseau ennemi, touché, se dirige rapidement vers le sol. Accompagnez-le vers sa mort.



Dans ce genre de course poursuite, il faut avant tout se méfier d'une chose : le sol.

Il y a des licences qui semblent éternelles, et ce n'est pas d'Highlander dont on parle mais de Star Wars. L'Episode 1 s'est déjà retrouvé adapté sur PlayStation, et c'est au tour de la PS2 de montrer ses plus beaux atours. Il faudra néanmoins attendre encore quelques mois pour voir ce que cette adaptation vaut vraiment...

Le scénario de SWS reste basique, laissant la part belle aux combats et à l'action. Vous devrez ici remplir une série de missions afin de sauver la planète Naboo de la Fédération du Commerce, force puissante et sans pitié. Le jeu s'inspire bien sûr des moments forts du film « Episode 1 » mais y ajoute, par touches, des événements complètement originaux (et heureusement d'ailleurs, aurait-on envie de dire). Trois personnages principaux se partagent la vedette. Il y a d'abord Rhys Dallows, un jeune élève pilote très sûr de lui et de ses capacités. Son chasseur Naboo N-1 est très rapide, maniable et particulièrement adapté au combat. Il est armé de torpilles à protons, de canons laser et de boucliers déflecteurs. Une jolie bête de course... Vana Sage, expatriée de Naboo, est pour sa part devenue mercenaire. Elle parcourt la galaxie en louant ses services au plus offrant. Son vaisseau, le Guardian, est ultra-rapide et équipé d'un mode furtif, de radars, de dispositifs de pistage et d'armes variées. Sa façon de piloter se révèle donc plus fine et plus technique. Nym, enfin, est un pirate extraterrestre, véritable Robin des Bois des temps modernes. Il navigue dans les bas-fonds du système Naboo et connaît toutes les ficelles du métier. Il pilote le Havoc, un vaisseau équipé de bombes dévastatrices, de lasers, d'un canon pivotant et de puissants boucliers. De la puissance qui vole à l'état brut... C'est leur haine pour la Fédération du Commerce qui réunira ces trois personnages. Leurs forces réunies ne seront pas de trop.



Oiseaux de feu

Spécialisé depuis longtemps dans les simulations de vol (type arcade, la licence Star Wars étant parfaite pour cela), LucasArts compte utiliser son savoir-faire pour proposer un jeu qui puisse tirer la quintessence de l'univers Star Wars. A ce propos, Tom Byron, directeur marketing chez LucasArts, déclare « Star Wars : Episode I Starfighter se situe dans la tradition des célèbres jeux de combats spatiaux de LucasArts, caractérisés par la qualité du gameplay et la richesse du scénario. Il s'agit d'un véritable jeu de nouvelle génération, conçu pour un système de nouvelle génération dont le réalisme et la qualité graphique feront date dans l'Histoire du loisir interactif ». Un discours sans retenue, certes, mais au travers duquel se trouve peut-être, en tout cas espérons-le, quelques vérités. Une vingtaine de vaisseaux seront disponibles et 14 environnements différents vous attendent, sur la Planète Naboo elle-même comme plus haut, dans les profondeurs de l'espace (à ce propos, précisons que le jeu commence sur la planète et se termine avec l'assaut du vaisseau amiral droïde de la Fédération). Du côté des ennemis, une cinquantaine de véhicules s'opposeront à vous, du char d'assaut au chasseur droïde, en passant par les vaisseaux de débarquement de la Fédération et autres forteresses autrement plus redoutables portant des noms aussi révélateurs que Protector, Scarab ou Dagger. Mais que les fans de Star Wars ne se réjouissent pas trop vite, le jeu n'arrive que dans quelques mois...

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fosses Saint Bernard
75005 PARIS
Tel 01 43 29 59 59

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel 01 53 668 668

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 77508 Chelles
Tel 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv 1
Tel 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tel 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tel 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
[illegible] de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tel 01 41 31 06 08

LA DEFENSE (92)
C. Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
[illegible] 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
[illegible] Parinor Niv 1
[illegible]06 Aulnay sous Bois
Tel 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
6[illegible] avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
Tel 01 48 441 321

● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
[illegible] passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tel 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
[illegible]0 rue du Stalingrad N 166
93700 DRANCY
Tel 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE VENT N° 4
94490 ORMESSON
Tel 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne Créteil Village)
Tel 01 49 61 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 [illegible] de Fontainebleau Nat 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tel 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continents
95110 SANNOIS
Tel 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tel 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tel 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Tempoulières
31000 Toulouse
Tel 05 61 216 216

REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel 03 26 91 04 04

●● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tel 03 27 96 05 05

COMPIEGNE (60)
37 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tel 03 44 20 52 52

LYON (69) NOUVEAU !
5 rue Victor Hugo
69002 LYON
Tel 04 72 409 409

● **LE MANS (72)**
44 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GÉANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tel 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tel 02 32 85 98 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel 03 22 97 88 88

●● **AMIENS PC (80)**
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tel 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tel 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en réseau sur PC

NOS PRIX SONT LES MEILLEURS - NOS MAGASINS SONT OUVERTS - VISITEZ NOTRE SITE INTERNET

SCOREGAMES
MULTIMEDIA



NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO
VOIR MODALITÉS EN MAGASIN

LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix Maximum)

VIRTUA TENNIS



POKEMON SNAP



PARASITE EVE 2



LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)

READY 2 RUMBLE



SHADOWMAN



COLIN MAC RAE



V-RALLY



F1 WORLD GP



Prix maximum à la vente. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement.

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP



VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER
- **PAR TELEPHONE**
01 46 738 720
- **PAR MINITEL**
36-15 SCOREGAMES (2,21F/Mn)
- **PAR INTERNET**
www.scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom ... Prénom ...
Adresse ...
Ville ...
Code Postal ... Téléphone ...
Code Client ... E-Mail ...
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● Score-Games V
6-12, rue Avau
92245 MALAKOFF ce

Mode de Reglement
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°

Expire le ... /
Signature

Éditeur : SCI
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : fin septembre 2000

Mille Miglia

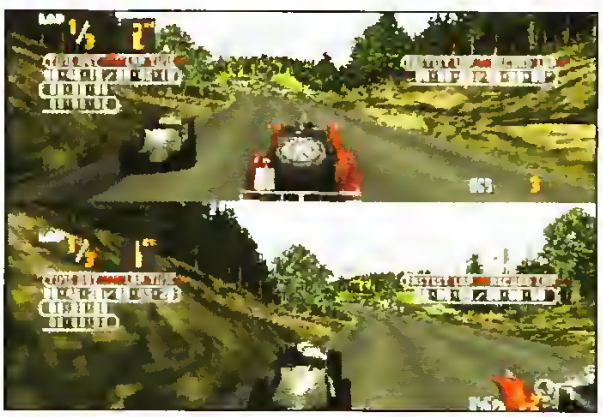


Les voitures sont reparties en 3 catégories correspondant à 3 époques différentes (1927-30, 1931-45, 1946-57)



Les décors sont fouillés et plutôt variés

Allez hop, un petit jeu de caisses de plus à vous signaler sur PlayStation ! Ce n'est pas qu'on se lasse, mais presque. Alors, après le grand tourisme, la F1, le rallye, les 24 Heures du Mans, etc., que nous reste-t-il de bien juteux ? Mille Miglia, ça vous dit quelque chose ? Il s'agit en fait d'une course italienne mythique, qui se déroulait à l'époque en plusieurs étapes à travers le pays des spaghettis. Aujourd'hui, la compétition n'existe plus que sous forme de revivals nostalgiques, avec les vieux bolides d'antan. Le pari de SCI (Carmageddon) sera donc de vous faire vivre ce voyage old-school, à bord des bolides les plus cultes de la belle époque. Premier constat : le jeu est assez joli, avec des caisses bien modélisées et des décors plutôt fins et variés. Bonne surprise également côté animation, le jeu étant vraiment super-speed. Humm, vous vous dites que ça sent la conduite arcade à plein pif. Eh bien, oui, mais après tout pourquoi pas ? Les bons jeux d'arcade bien funs, ça existe ! Malheureusement, ce n'est pas encore le cas de Mille Miglia. Une fois le pad en mains, on se lance sur un circuit, on démarre et on s'ennuie super-vite ! La conduite est inintéressante au possible, le frein n'a aucune utilité, les adversaires sont fantomatiques, bref, on bâille rapidement avant de sentir ses paupières lourdes, lourdes... Dommage, car l'idée de conduire ces vieilles caisses est plutôt sympa. Espérons simplement que, comme SCI le promet, la conduite sera nettement améliorée d'ici à la version définitive du jeu... Tout est encore possible ! On développera tout ça avec le Test, prévu pour figurer dans notre prochain numéro.







Éditeur : Ubi Soft
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : Octobre 2000

Taxi 2

L'exploitation de licences pour des jeux vidéo réserve parfois de bonnes surprises, mais c'est tout de même rare (ou plutôt Rare, rapport à GoldenEye, ha, ha, bravo). En général, on est super méfiant à l'annonce d'un tel événement et, dans le cas de Taxi 2, cette méfiance est mille fois justifiée... Ce jeu collerait la honte à n'importe quel éditeur. C'est simple, un échec sur tous les plans : une jouabilité exécrable (il faut juste 10 plombes pour se repositionner dans le sens de la marche après un tête-à-queue), une modélisation des caisses catastrophique, des séquences vidéo pixellisées (la DC est quand même baléze dans ce domaine, normalement), des décors vides et répétitifs, des rues quasiment sans circulation... Pfff, c'est vrai que jouer à des jeux comme celui-là, ça nous fait bien rigoler à la rédaction, mais on ne les paye pas ! Quand je pense qu'il va se vendre, ce... « truc », c'est déprimant. Je vous sortirais bien le couplet « c'est une preview, attendons la version Test avant de nous prononcer », mais y a tellement peu d'espoir ! Et puis il est quasiment certain que Taxi 2 se retrouve en boutique avant notre Test, alors... J'espère ne pas être injustement mauvaise langue, mais si tel était le cas, au moins, les lecteurs de Joypad seront prévenus.



Éditeur : THQ
Machine : PlayStation 2
Sortie Europe : fin novembre/ début décembre 2000

Summoner

Summoner en français, ça signifie : « celui qui convoque, qui appelle (à la cour) ». C'est pas moi qui le dit, c'est mon traducteur automatique PC. Too much, pour faire genre on est bilingue…

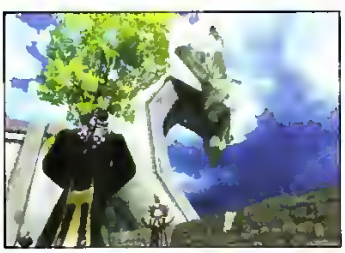


L'ambiance du jeu semble bien mystique, avec ses architectures super-space

Oh la la, mais elles ont l'air super-clean les magies que l'on peut invoquer !



Avec l'arrivée imminente de la console sous nos latitudes, on assiste ces derniers temps à un flot incessant d'annonces de titres PS2 venus de nulle part. Tenez, par exemple, les noms Summoner et Volition, ça vous évoque quoi ? Moi, en tout cas, jusqu'à pas plus tard qu'hier pas grand-chose ! Mais aujourd'hui, c'est différent. Je peux vous annoncer haut et fort que Summoner est un RPG développé par le studio américain Volition (on leur doit deux épisodes de Descent sur PC) et édité par THQ. Bon, sorti de là, j'aurai beaucoup de mal à vous affirmer si, oui ou non, il s'agit d'un bon produit, because on doit se contenter d'un simple dossier de presse pour le moment. Pas de version jouable, tout juste une bonne couche de verbiage, façon discours commercial qui nous annonce, je cite, qu'avec Summoner, « notre objectif est de créer une expérience vraiment unique dans un jeu de rôle disposant d'environnements stupéfiants, de personnages détaillés et d'un gameplay excitant, chacun de ces éléments s'intégrant dans un scénario captivant ». Whaou, ça c'est finement ampoulé comme speech. Et dire que, peut-être, ce Summoner n'a aucun intérêt… Enfin, ne soyons pas pessimistes ! Même si nous n'avons pas encore eu le loisir de nous essayer à une version jouable, on peut cependant affirmer qu'en photos, le bestiau semble assez joli.

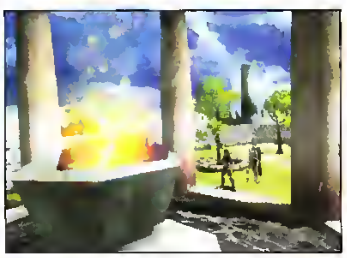




Médiéval fantastico-mystique

Question background, Summoner prend pour cadre un monde médiéval imaginaire cher à toute une branche de la littérature fantastique. On y incarne Joseph, un gars capable d'invoquer des créatures super-mystiques (c'est ça le pouvoir du « Summoner »), et dont la destinée est simple : sauver les siens de l'extinction et lutter contre l'armée d'Orenia. La routine, quoi. Fort logiquement, pour mener à bien sa quête, Joseph pourra invoquer de nombreuses créatures et utiliser à bon escient leurs pouvoirs respectifs. C'est d'ailleurs là l'une des particularités du jeu : on pourra diriger jusqu'à 5 personnages en même temps et les faire interagir. Voilà, à part ça, que dire de plus ? Ah si, le jeu utilise un système de vue à la troisième personne et on pourra passer à loisir d'un angle de caméra à un autre. Z'êtes heureux de l'apprendre, j'espère…

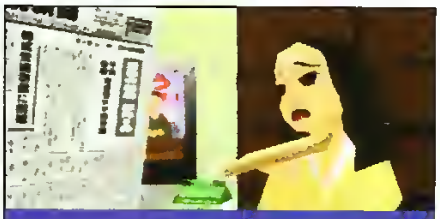




On nous promet un moteur 3D temps réel puissant et des graphismes de haute volée

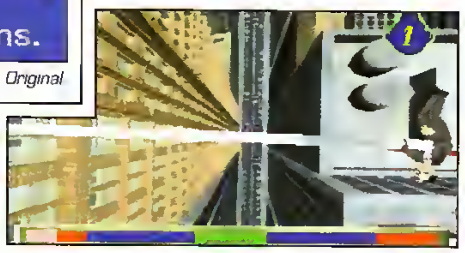
Z'ont pas l'air jouasse les deux gus, la Limite énerves même…





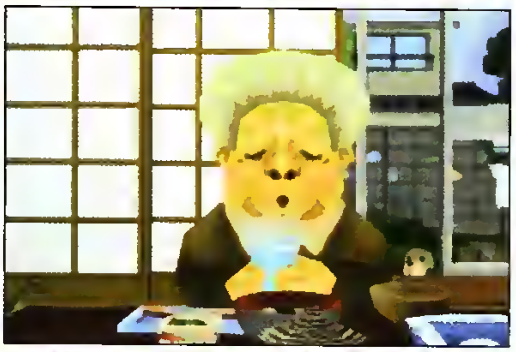
Des graphismes proches de ceux de Parappa Original





L'originalité ne paie pas toujours. En fait, tout dépend de la façon dont elle est traitée. Incredible Crisis parviendra-t-il à trouver un public ? Les paris sont ouverts !

Editeur : Titus
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : octobre 2000



25 mini-jeux assez originaux et completement dejantes Le public sera-t-il cette fois-ci receptif à l'humour nippon ?

Incredible Crisis

Avec Incredible Crisis, Virgin Interactive et Titus ont décidé de relever un défi en tentant leur chance sur un créneau carrement casse-gueule, celui des productions décalées (cf bides commerciaux des excellents Parappa ou encore Bust a Groove). C'est vrai quoi, on est toujours là à se plaindre du manque de renouveau des productions vidéo-ludiques, de cette foutue spirale baston-sport-automobile dans laquelle le marché semble s'être « embourbé » pour des raisons évidentes de rentabilité. Pourtant, quand un jeu un peu atypique débarque à la rédac, les avis sont souvent partagés. Incredible Crisis n'échappe pas à la règle. On aime ou on déteste.

Délire made in Japan

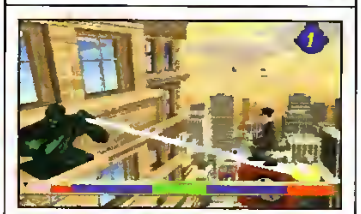
Ce titre développé par un petit studio nippon (Polygon Magic), vous invite à vivre au rythme d'une famille japonaise pendant une journée ponctuée d'évenements catastrophiques completement surréalistes. Plus concrètement, chaque événement constitue en fait un mini-jeu (il y en a 25 en tout). En gros, voilà comment se décompose le premier niveau. Vous commencez la journée au bureau dans la peau du père de famille. A la pose déjeuner, une jeune femme propose une séance de relaxation. Là, vous devrez effectuer des pas de danse comme dans Bust a Groove sur fond de disco kitschos. Après la petite chorégraphie, paf cinématique. Sur le toit de l'immeuble, des ouvriers hissent une sphère géante sur une statue, ces derniers ratent la manœuvre, la sphère atterrit dans le bureau et roule vers vous.





Pas facile la vie d'une famille japonaise !



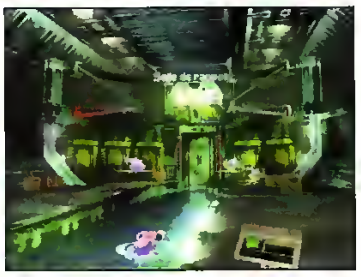


deuxième mini-game. Il faut alors courir en pompant sur le bouton croix tout en évitant les obstacles et en économisant son énergie pour éviter d'être écrabouillé comme une bouse. Arrivé à l'ascenseur, vous pensez être en sécurité, pas de bol, les câbles lâchent. Vous devrez marteler le bouton d'arrêt d'urgence de l'ascenseur à toute berzingue (toujours le bouton croix !), pour éviter de mourir dans d'atroces souffrances (okay, je dramatise légèrement), etc., etc. Vous l'aurez compris, la prise en mains très similaire à celle d'un Track N' Field ne pose aucune difficulté pour peu que vous ayez à chaque main au moins deux doigts ! Concernant l'aspect technique du soft, pas grand-chose à dire si ce n'est que, visuellement, Incredible Crisis rappelle beaucoup la touche graphique du mythique Parappa the Rapper. Beaucoup de bonne humeur en définitive pour ce soft sans prétention, reste à savoir maintenant à quel prix il sera commercialisé. A moins de 200 balles, ce titre 100 % nippon aura peut-être une chance de faire son trou. A bon entendeur.

Éditeur : Ubi Soft
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : octobre 2000

Vous incarnerez de jeunes personnages sortant de l'école militaire





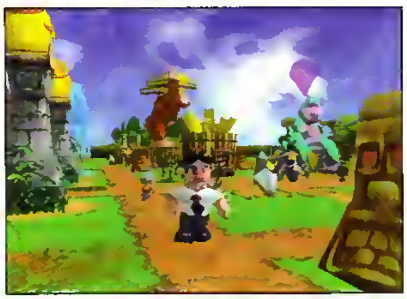


Deep Fighter

Profond, le jeu l'est sûrement avec ses deux CD. Vous incarnez un prolétaire du futur qui est omnibulé par une seule chose : son travail. Même la nuit, il en rêve de son boulot super-passionnant. A savoir extraire des roches de thorium, sortes de source d'énergie vitale pour les gars de l'époque. Le jeu se divise en plusieurs phases. La première fait penser à du Wing Commander avec des cinématiques à rallonge de gens déguisés qui débattent à n'en plus finir. Comme dans ce dernier, les comédiens tentent d'être crédibles même si c'est difficile de faire de l'Actor Studio sur un fond bleu (le Travelling Mate). Puis la partie qui nous intéresse commence, celle de l'action. La vue utilise la première personne avec une représentation du cockpit de votre sous-marin, et propose un environnement aquatique assez bien rendu. Vous croiserez parfois des oursins, des limandes ou toute une famille de sardines. L'extraction de thorium peut commencer. Il vous faudra rester zen parce que vos partenaires s'avèrent être plutôt stressants avec les concours à deux francs qu'ils improvisent sur le tas. Du genre le meilleur ouvrier à la solde du patronat gagne une bière à la fin de la séance. Bon, ça c'était le début tout gentil. Comme vous vous en doutez, le scénario dégénère ensuite et vous proposera de transformer votre engin en machine de mort pour canarder du peuple à la façon Doom-like. Bref, Deep Fighter sera un bien curieux titre mélangeant RPG et action. D'ici là, je n'ai qu'une chose à vous dire : qui vivra verra !

Theme Park World

Éditeur : Electronic Arts
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : novembre 2000







Charmer les bambins est le meilleur moyen pour que les parents claquent un maximum de pognon dans votre parc !

Theme Park World fait partie de ces jeux au concept apparemment crétin, mais qui se révèlent à l'usage furieusement accrocheurs. Pourtant, a priori, l'idée de se plonger dans une « simulation de gestion économique d'un parc d'attractions » n'a rien de franchement excitant. Certes, mais c'est compter sans l'âme d'enfant qui sommeille en nous. C'est vrai, ça, les parcs d'attractions c'est un truc qui nous a toujours fait rêver. Quand on était gosse, les grands 8, les manèges infernaux à vous filer la gerbe, les maisons hantées et les stands de barbe à papa étaient autant de lieux magiques et paradisiaques, dont on ne se lassait jamais.
Eh bin avec Theme Park World, c'est vous qui devenez le concepteur de votre propre parc. Implanter des attractions sur un terrain vierge, gérer au mieux les emplacements de chaque stand, penser à l'agencement de chaque zone... Telles seront vos tâches principales, afin d'obtenir une affaire ultra-fréquentée par le public, et donc super-rentable ! Les paramètres à gérer sont innombrables, et seul un fin gestionnaire, doublé d'un grand gamin, pourra concevoir le parc d'attractions idéal. D'autant plus que cette édition PS2 semble offrir beaucoup plus de possibilités que la version PlayStation (Joypad N°96). Choix pléthorique d'attractions, partie gestion économique et sociale plus poussée, intelligence artificielle du public mieux gérée, conditions climatiques prises en compte... La liste est longue, et le challenge très certainement passionnant !



Éditeur : Virgin Interactive
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : octobre 2000



Un titre visuellement convaincant. Les graphismes font vraiment très dessins animés.

ToonEinstein
Le Château hanté

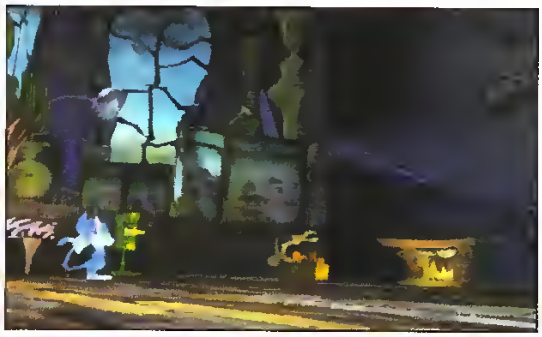


C'est le mois des jeux zarbis. Après Incredible Crisis, voici une autre curiosité ludique mettant cette fois en scène les fameux Tiny Toon. Etrange, très étrange...



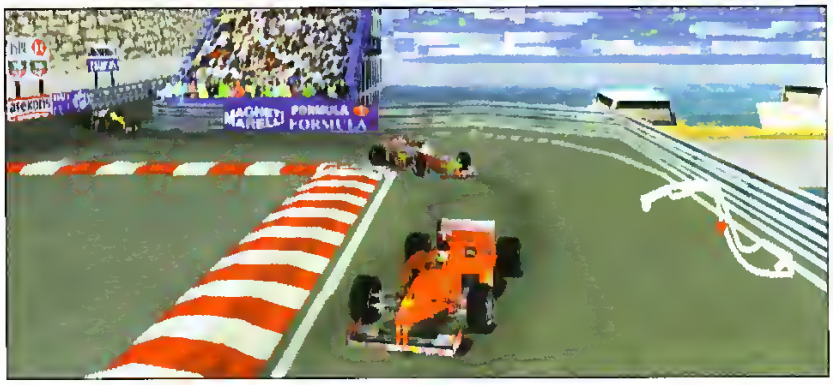
Les points faibles de ce titre : un gameplay simplifié à outrance.

A priori, developper un jeu destiné aux tout-petits ça n'a rien de sorcier : une prise en mains simplifiée, des challenges rigolos, des héros attachants et des graphismes attractifs avec plein de couleurs vives, telle pourrait être la recette idéale. Mais les développeurs ont souvent tendance à sous-estimer les réflexes psychomoteurs et l'intelligence des « kids » (cf Hugo !). Avec ToonEnstein, Terra Glyph semble être tombé directement dans le panneau. Ce petit jeu d'aventure mettant en scène les fameux Tiny Toons et dans lequel vous incarnez le chaton Furrball propose en effet un gameplay des plus limités. On a plus l'impression d'assister à un dessin animé interactif que de jouer à un véritable jeu. En fait, vous ne dirigez pas vraiment le personnage. A chaque tableau, le jeu vous donne le choix entre 3 directions, un système de contrôle ultra-simplifié très proche des jeux d'aventure old school (le dernier en date, les X-Files). Il suffit de valider la direction souhaitée en appuyant sur le pad pour voir le personnage se déplacer automatiquement dans les décors pré-calculés du manoir. Dans certaines salles, vous devrez appuyer sur la touche croix pour activer un mécanisme. Le but du jeu consiste donc à trouver et à enclencher tous les leviers qui permettront d'alimenter en électricité l'ascenseur afin de changer d'étage et de progresser à l'intérieur de la maison de la baronne ToonEnstein. De temps à autre, on a la possibilité de « sniper » des sortes de chauves-souris au moyen d'un canon à particules qui balance des boules verdâtres, mais bon, autant être francs, l'action nous a semblé bien monotone. A priori, ce titre là se destine avant tout aux tout-petits (moins de 10 ans).



Un jeu d'éveil peut-être ?

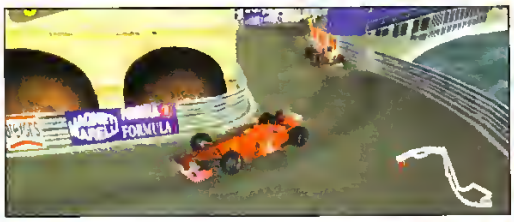
Maintenant, il faut reconnaître que d'un point de vue strictement visuel, ToonEnstein est plutôt réussi. Les décors pré-calculés sont vraiment bien réalisés et fideles à l'esprit du dessin animé de la Warner, les protagonistes sont mignons tout plein et bougent comme des toons. Les passages d'une pièce à l'autre, quant à eux, utilisent un procédé proche de celui qu'on a pu observer dans Final Fantasy VIII lors des transitions scènes cinématique/jeu (je schématise). Enfin, le titre de Terra Glyph bénéficie d'une ambiance sonore particulièrement soignée : on retrouve les voix originales ainsi que tous les bruitages toonesques de la série (Gollum apprécierait, ben ouais de temps à autre il pousse des cris de toon, mais on l'aime bien, hein). Bref c'est vivant et il y a plein de trucs animés dans les backgrounds. Cela suffira t-il à captiver l'attention de nos chères petites têtes rousses ? Affaire à suivre



Éditeur : Ubi Soft
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : octobre 2000

F1 Racing Championship

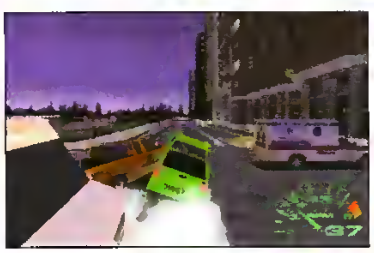




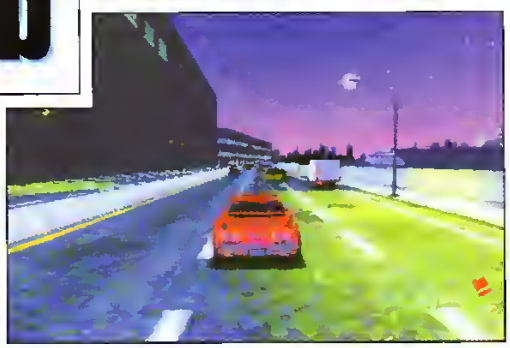
La voilà enfin, cette version Dreamcast de F1 RC ! En attendant le futur opus PS2, nous avons finalement pu goûter au premier crû 128 bits avec cette version preview... Après l'excellent Monaco GP2, Ubi se devait de ne pas decevoir les joueurs Dreamcast, et ça semble bien parti ! Tout d'abord et contrairement á son illustre aîné, rappelons-le, ce nouvel épisode propose toutes les écuries et tous les pilotes réels, grâce à la fameuse licence officielle FIA. Les mordus de ce noble sport automobile n'auront donc plus á passer des heures dans le mode Edit pour tout paramétrer, un vrai plus tout de même... Sinon, côté conduite, le soft propose un gameplay toujours axé sur la simulation (le mode Arcade est encore là, pour les bourrins !). L'interface quasiment identique permet de tout paramétrer, des assistances de conduite (anti-patinage, ABS...) aux differentes pannes (fuites d'huile, surchauffe des freins, etc.). Au chapitre des rares nouveautes maintenant, on notera la presence d'un mode Entraînement qui, a la maniere d'un certain F-355 sur la même console, vous donne des indications sur le freinage, les trajectoires, etc. de manière tres claire et pédagogue. Enfin, notez que le plaisir de conduite a été très nettement amélioré grâce á une bonne gestion du stick analogique (enfin, c'était la cata sur Monaco GP2 !). Seul petit truc manquant a l'appel : le mode Rétro... Ok, ce n'était pas essentiel, mais tout de même sympa ! Allez, il est temps de vous laisser maintenant, vous aurez plus de details avec le Test, très bientôt...

Midnight Club

Éditeur : Take 2 Interactive
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : novembre 2000







Les etouts de ce titre : deux villes vraiment gigantesques et beaucoup de circulation

Take 2 Interactive est passé nous rendre une petite visite pour nous présenter des versions bêtas de leurs deux premiers titres PS2. C'était également l'occasion pour nous de découvrir notre futur outil de travail : la PS2 Test que Sony ne devrait pas trop tarder à nous envoyer ! Hé ! Hé, ça se precise. Notez au passage que la sortie de la 128 bits de Sony prévue initialement pour le 26 octobre vient d'être repoussée au 24 novembre... la vie est décidément pleine de rebondissements ! Mais revenons au premier jeu de Take 2, Midnight Club. Globalement, ce jeu de caisse (hé oui, on n'y échappera pas !) fait bigrement penser á Midtown Madness, quoi de plus normal, c'est Angle Studio, les geniteurs du fameux Midtown justement, qui s'est charge du développement. Au menu : une conduite très arcade, deux villes gigantesques, New York et Londres, de la circulation, des flics, des piétons, des tas de caisses et des modes de jeu identiques (Cruise, Check-point Race) ! Avec un peu de chance on aura peut-être droit à une troisiéme ville présente d'ailleurs dans Midtown Madness 2, San Francisco. En revanche, petite inquiétude, aucune information ne filtre pour l'instant sur la présence d'un mode Réseau. D'un point de vue strictement technique, cette version bêta en était à 70 % de son développement. A ce stade, on ne peut pas dire que le resultat soit aussi impressionnant que sur PC. Les textures sont assez froides, il y a encore pas mal de clipping et le moteur de jeu ne gère pas les dégâts ni les déformations. En revanche, la prise en mains est plutôt agréable et les embouteillages n'ont pas d'incidence néfaste sur le nombre d'images par seconde. Gageons qu'Angle Studio intégrera tous les élements de gameplay qui ont fait le succès de Midtown sur PC. Ah, j'allais oublier, Midnight Club devra très certainement faire face a un concurrent de poids : The Getaway, un titre made in SCE reprenant le concept de la course en ville et bénéficiant d'une réalisation graphique carrément photo-realiste (cf booklet du salon de l'E3 Joypad n°98).



Kendy me souffle la légende de cette photo « Avant le départ, le mécano fait un doigt au pilote » Ok, Kendy



Quelle bande de poseurs ces mécanos de l'écurie Ferrari, avec leurs combinaisons rouges sang et leur Ray Ban

Éditeur :	Ubi Soft
Machine	PlayStation 2
Sortie en Europe :	Fin 2000

Bon, pour l'instant, la vue cockpit n'est pas franchement convaincante, je vous l'accorde

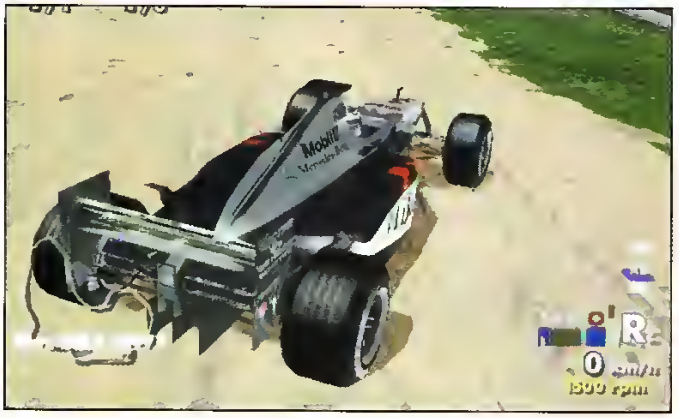


F1 Racing Championship



Aperçu sur le stand d'Ubi Soft lors du dernier salon E3, F1 Racing sur PS2 ne nous avait pas franchement convaincu. Heureusement, avec les nouvelles photos dévoilées par l'éditeur, notre avis pourrait bien changer…

La qualité de la modélisation des monoplaces semble au-dessus de tout reproche



Parce qu'elles sont bien classes les nouvelles photos de F1 Racing PS2. Superbes, même. Le niveau de taille atteint semble assez hallucinant et la modélisation des monoplaces tout juste parfaite. En plus, cette version propose quelques petites gâteries habituellement absentes dans ce genre de produit. Tenez, prenons l'exemple de la grille de départ. Sur les photos qui ornent cette page, on peut voir les pilotes au volant de leur bolide, parer pour se lancer dans l'enfer de la course. Autour d'eux, les mécanos s'activent en effectuant les derniers réglages. Dans les tribunes, le public se tient prêt à acclamer la meute… Non, F1 Racing PS2 semble très clairement doté de graphismes somptueux ! Maintenant, concernant les modes de jeu proposés, on devrait retrouver à peu de choses près les mêmes que sur PlayStation et Dreamcast. Licence officielle FIA, données complètes de la saison 99, mode Entraînement, Championnat complet… L'ensemble devrait rester relativement classique.



Quel que soit l'angle de caméra, les monoplaces semblent plus vraies que nature

Un peu d'imagination, SVP

Sauf, bien sûr, si les développeurs décident de nous gratifier de quelques challenges originaux (genre mode Carrière, Scénario, Rétro…). Parce que vu la déferlante de simulations de F1 à venir sur PS2 (F1 2000 d'Electronic Arts, Formula 1 2000 de Sony et sûrement bien d'autres), il va falloir faire preuve d'un peu d'imagination pour se démarquer de la concurrence. Et on le sait par expérience, les innovations et l'imagination sont des denrées rares dans le domaine de la F1… Alors si les p'tits gars d'Ubi réussissent à nous étonner et à relancer un tant soit peu l'intérêt d'un genre qui n'a pas évolué depuis des années (sauf graphiquement), leur F1 Racing pourrait bien rafler la mise. Maintenant, les considérations commerciales et le côté « licence officielle qui nous empêche de faire ce qu'on veut » aura peut-être raison de toutes ces belles espérances.

Éditeur : EA Sports
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : novembre 2000



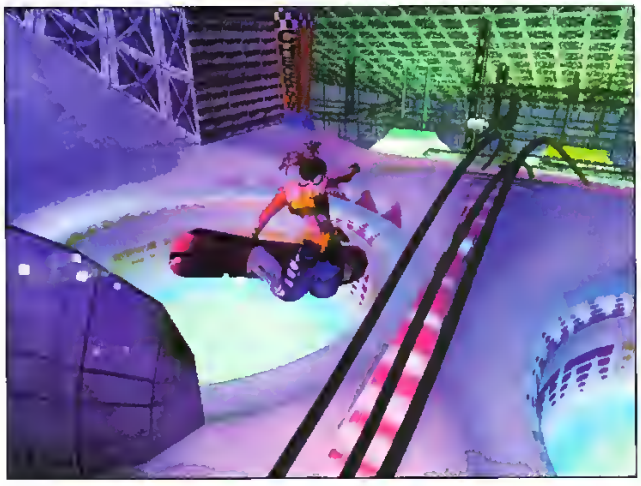
Du « One Body Envelop Modeling » pour la modélisation des riders. La grande classe !



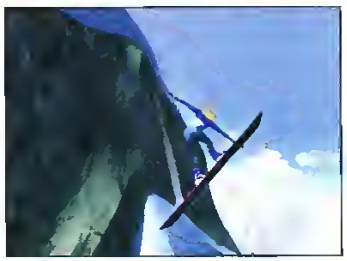


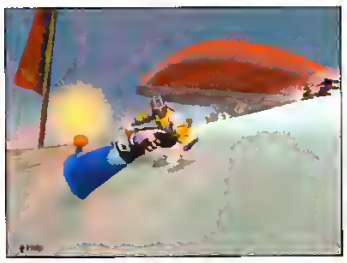
SSX

Pas encore de version jouable de SSX mais un CD bourré à craquer de screenshots et surtout de vidéos. De quoi nous faire une petite idée sur ce jeu de snowboard très attendu.



Des traces vraiment originaux avec des deniveles très impressionnants









Bon, ben, ça y est, il fallait bien que ça m'arrive une fois ce mois-ci, je sèche à mort, mais à mort, hein pas une ligne en vingt minute, et en plein bouclage. Normal, j'avais prévu d'écrire cette news sur SSX en langage « jeun's ». Le problème, voyez-vous, c'est que le père Kendy a eu la même idée avant moi (cf. l'article sur Surf Riders). Résultat : je suis là, à regarder le plafond de la salle des tests, avachi dans mon fauteuil, condamné à chercher un autre angle d'attaque pour mon article.

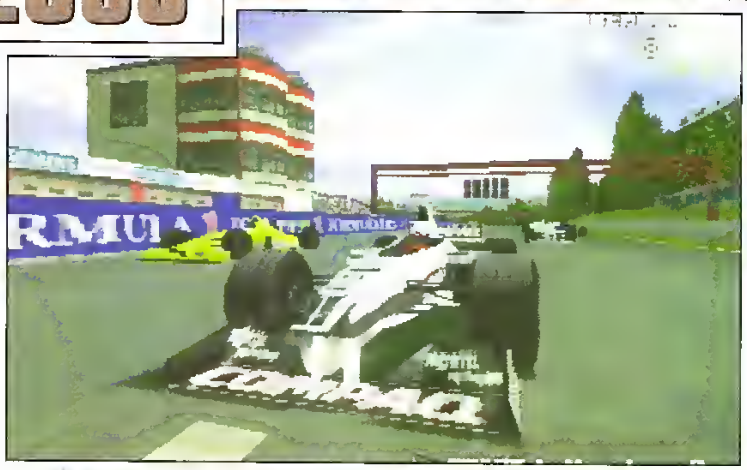
Il me faut un intertitre là...

Comme le dit si bien une chanson pourrie d'un « rappeur » decerebre : pas besoin d'aller à la plage pour trouver l'inspi', non, il suffit de mater la vingtaine de vidéos du jeu qu'EA Sports nous a envoyées. Franchement, ce jeu de snowboard très orienté BoarderX fait partie des titres qui nous ont le plus impressionnés sur PlayStation 2. Bon, okay, il faut toujours être méfiant, les vidéos ne rendent pas les coups mais quand même, pour une fois, on a vraiment l'impression que les développeurs ont tiré partie des performances de la becane sans se contenter de lisser des textures en balançant des effets de motion blur à tout va. Les pistes sont immenses (embranchements, corniches...), certaines portions sont vraiment délirantes avec des dénivelés vertigineux, le tout bénéficie de textures « organiques » et de couleurs bien chaleureuses, enfin, la distance d'affichage est tout bonnement hallucinante... tout comme la rapidité du moteur troidé d'ailleurs ! Le jeu semble vraiment dynamique. Toutefois, en ce qui concerne les anim' des rideurs, le bilan est un peu plus mitigé. Elles s'enchaînent avec fluidité certes mais l'exécution de certains mouvements, notamment les rotations, manque de naturel (trop régulières, pas de coups de reins). Mais bon, rien de catastrophique, ça fait juste un peu penser par moments à Cool Boarders et, moi, j'aime pas Cool Boarders ! On peut également chipoter sur les fringues des rideurs. Certains portent des baggies et des blousons bien « styly », d'autres, au contraire, ont plutôt le look de skieurs hippies des années 70, avec des pantalons moule-burnes multicolores. N'espérez aucun changement de ce côté-là. A part ça, SSX proposera cinq modes de jeu : un mode Tour du Monde, un Championnat, un mode Training (vous devrez obtenir des licences sur chaque tracé, en effectuant différents types d'exercices), un mode Aventure dans lequel il faudra récupérer des items et un mode Démo pour les freestyleurs-nes.
Les développeurs nous font également la promesse d'une Intelligence Artificielle au top niveau et des sensations de glisse proches de la réalité. Bon ben, voilà, finalement, on va peut-être jouer à un truc extraordinaire sur PS2. Il serait temps, non ?

Formula One 2000

Éditeur : Sony/Psygnosis
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : novembre 2000

On va frôler l'overdose dans pas longtemps, c'est une évidence ! Jamais, ô grand jamais, on n'avait assisté à une telle déferlante de jeu de F1. Limite, ça devient du grand n'importe quoi ! Ubi Soft, Sony, EA, Konami, Eidos... Ils s'y mettent tous et sur toutes les consoles. Ce coup-ci, c'est le mythique Formula One de Psygnosis qui fait une nouvelle fois son come-back. Cinquième volet (!) de la série, cette édition 2000 (développée par Studio 33) veut clairement se mesurer au très commercialement réussi F1 2000. Et pour cause, il utilise la même licence que le titre d'EA, à savoir celle de la saison 2000 ! Résultat : l'écurie Jaguar sera disponible, on pourra participer au GP des Etats-Unis (Indianapolis) et les 22 pilotes associés à leurs 11 teams respectifs seront de la partie. Ça c'est pour « l'enrobage ». Concernant le fond du produit, on nous annonce l'arrivée



Dans l'état actuel du jeu, Formula One 2000 ne semble pas beaucoup plus abouti que son aîné. Graphiquement, en tout cas

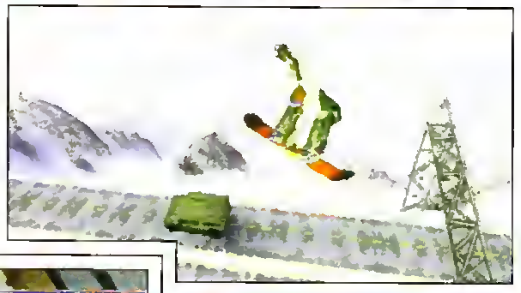


d'un système de Quiz permettant de débloquer des voitures cachées (lesquelles ? Mystère), un mode Arcade complet, un respect total des règles de la FIA (environ 2000 !), des commentaires de Pierre Van Vliet et Jacques Lafitte (comme c'est original...), un pseudo mode Scénario permettant de participer au GP de la saison 2000 avec les vraies grilles de départ... Bref, Formula One 2000 semble décidément très complet ! Concernant la réalisation, les graphismes sont pour l'heure corrects (la version actuelle est loin d'être finalisée) et le pilotage semble très accessible

MTV Pure Ride & MTV Skateboarding

Éditeur : THQ
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : octobre 2000

Cet automne, THQ se lancera sur le marché du jeu de sports extrêmes. On va commencer par le titre qui nous paraît le moins intéressant : MTV Pure Ride. A peine huit mois après la sortie de Tignes Snowboarding, les pt'it gars de Radical Entertainment remettent ça. Le hic, c'est que leur nouveau jeu de snowboard ressemble comme deux gouttes d'eau à la précédente mouture qui, rappelons-le, avait été distribuée à l'époque par Ubi Soft. Même moteur 3D, mêmes animations, même gameplay (pistes très larges et interface des tricks ultra-simplifiée), les principaux changements concernent le nombre de Big Air et de pistes de slope-style ainsi que l'éditeur de Snow-park qui propose des options un peu plus complètes. Mouais, pas convaincu pour l'instant, on verra tout ça au moment du test. Avec MTV Skateboarding, THQ s'attaque à un gros morceau, Tony Hawk Pro Skater 2 qui devrait logiquement sortir au même moment ! Gloups, sans vouloir jouer les rabat-joie, il va être très difficile pour ce jeu de faire son trou. Développé par Darkblack, MTV Snowboarding proposera aux amateurs de la discipline un choix de 30



A l'instar d'Activision, THQ s'engouffre dans la brèche «sport extrêmes»



MTV Skateboarding devra faire face à Tony Hawk 2. La vie est parfois cruelle...



skateurs professionnels et fictifs (Andy MacDonald, Colin McKay, Alan Petersen...), 40 aires de street qu'on nous promet gigantesques, 10 modes de jeu, 60 tricks (air et sol) et des morceaux bien punchy de groupes comme les Deftones, System of a Down, Cypress Hill ou encore Pennywise. Rendez-vous en octobre pour juger sur pièce.

Sno Cross

Éditeur : Crave Entertainment
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : novembre 2000

Graphiquement, la version Dreamcast semble vraiment très clean. En espérant que l'intérêt suive la même voie.



Electronic Arts créait la surprise il y a quelques mois en mettant la motoneige à l'honneur dans Sled Storm. Pari risqué étant donné que cette discipline ne bénéficiait pas d'une notoriété énorme, mais pari gagnant : Sled Storm s'est rapidement imposé comme un excellent titre, prouvant par la même occasion que ce sport nordique pouvait parfaitement être converti en jeu vidéo.
Normal, donc, que dans la foulée d'autres éditeurs aient eu envie de tenter leur chance en se fendant de leur propre simulation de motoneige. C'est le cas de Crave Entertainment qui nous propose aujourd'hui sa propre simu maison, alias Sno Cross. Sorti pour l'heure sur PlayStation (allez faire un tour du côté des Zappings), le titre devrait débouler dans les semaines à venir dans une livrée apparemment très classe (en tout cas visuellement, si l'on en croit les photos). Quant à savoir si cette mouture sera un peu plus aboutie, il nous faudra attendre une version test pour en juger. Y'aura-t-il un système de tricks, absent sur Play' ? Le pilotage sera-t-il un peu plus agréable ? Les circuits seront-ils plus nombreux et plus longs ? Hum, rendez-vous dans le prochain numéro de Pad pour le savoir...







South Park Rally

Éditeur : Acclaim
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : octobre 2000



On retrouve la touche simpliste des graphismes du DA.

Le jeu de bagnole le plus lourd du monde va débarquer sur Dreamcast. Même dans cette mouture, on ne pourra échapper à la crétinerie ambiante qui caractérise l'univers zarbi de South Park. On retrouvera la plupart des gros cerveaux de la série (Cartman, Kenny, le Chef...) dans des courses aux circuits très ouverts. Comme dans Mario Kart, les personnages jouiront d'options débiles à foison pour damer le pion à leurs concurrents. A noter l'attaque déstabilisante avec les gueules de Saddam Hussein à l'écran, les vaches téléguidées et d'autres armes bien beauf. Bien entendu, la bande sonore stressante s'accompagnera de moult bruitages de pets et de rots bien gras, pour le plaisir des fanatiques de cette sous-culture.





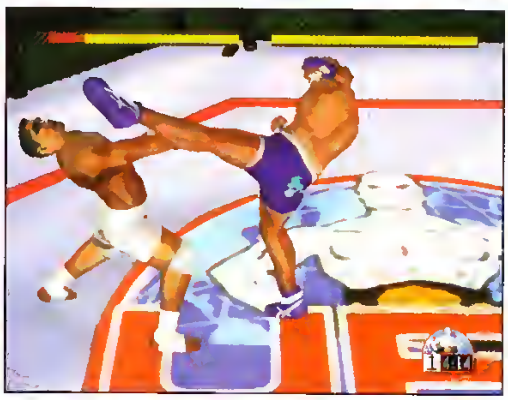


Sinon, la réalisation se rapproche de la version PC avec des animations bien fluides et des modélisations 3D plus propres que ceux sur PlayStation. Malheureusement, je crois que ce point constituera peut-être son seul avantage. Bon OK, ça se fait pas de descendre un titre sur une preview. C'est pourquoi on vous donne rendez-vous le mois prochain pour disséquer le titre dans ses moindres détails. Et que ça se trouve, je joue les mauvaises langues et que la version finale va tuer sa mère, histoire de parler jeune. Les paris sont ouverts !

Éditeur : Crave Entertainment
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : fin octobre 2000

Ultimate Fighting Championship





Dans le domaine de l'Ultimate Fighting, les coups de pied au visage n'ont qu'une efficacité toute relative.

Diffuse sur les chaînes de Pay per view, l'Ultimate Fighting est une discipline de combat d'une violence rare. Pour schématiser, elle oppose deux gros bourrins dans une arène close d'où ils ne peuvent s'échapper. Le but du jeu se mettre sur la gueule copieusement jusqu'à ce qu'un des deux protagonistes abandonne ou, pire, se fasse broyer la face ou un membre ! Dominé par les combattants adeptes de la lutte (ils pratiquent l'art de la clé de bras et de la prise au sol), ce spectacle sans finesse se termine parfois dans un bain de sang ou par l'intervention des médecins... C'est dire ! Enfin bref, tout ça pour vous annoncer que l'Ultimate Fighting sort aujourd'hui de l'ombre grâce à une adaptation en jeu signée Anchor. Graphiquement très réaliste sur Dreamcast, pas du tout censuré (entendez par là que les combats risquent d'être gores), UFC propose 4 modes de jeu (Carrière, VS, Tournoi et Training), 22 persos inspirés de véritables « Ultimate Fighters » et la possibilité de créer son propre molosse (physique, style de combat...). Maintenant, concernant la jouabilité, ce n'est pas la version entraperçue à l'E3 qui nous aura permis de la juger. En d'autres termes, on attend une version pour se faire un avis...

Smugglers Run

Éditeur : Take 2 Interactive
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : novembre 2000







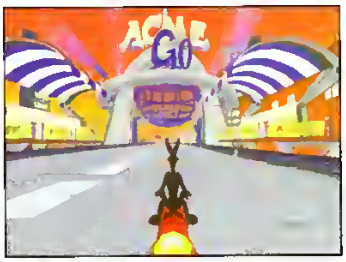
Des paysages à perte de vue. Le clipping est quasiment inexistant malgré le faible nombre de RAM vidéo de la PS2.

Encore un jeu de caisses pour Take Two Interactive. Décidément, chez l'éditeur, on mise sur les valeurs sûres ! Le concept de Smugglers Run se rapproche un peu de celui de GTA : vous êtes contrebandier et le but du jeu consiste à ramasser, au volant de buggies, des marchandises illégales, pour les amener d'un point à un autre, en évitant bien d'être chopé par les flics de la région. Si ce deuxième titre PS2 a toutes les caractéristiques d'une production de série B, il faut bien reconnaître que, par certains côtés, Smugglers Run ne manque pas de charme. Tout d'abord techniquement, le titre de Rockstar Games (GTA justement) est loin d'être ridicule. En fait, toutes vos courses-poursuites se déroulent en open space total. Bien sûr, une flèche vous indique où se trouve la marchandise à convoyer, mais vous n'êtes pas obligé d'emprunter un chemin unique, rien ne vous empêche de quitter la route pour couper à travers champs. D'autres part, si les textures sont dans l'ensemble relativement simples, le moteur de jeu propose des paysages aux reliefs variés et réalistes ; on a vraiment le sentiment d'évoluer dans la nature. Le rendu graphique rappelle d'ailleurs énormément celui d'Outcast, un jeu d'aventure PC, la pixellisation en moins (petit rappel, le jeu d'Infogrames utilisait la technique du Voxel). Smugglers Run bénéficie en outre d'une distance d'affichage très impressionnante (pas de clipping). Maintenant, concernant le gameplay, la conduite est clairement orientée arcade, le feeling est en tout cas loin d'être désagréable, reste à savoir maintenant si la variété sera de la partie. De ce côté-là, rien n'est moins sûr...

Éditeur : Infogrames
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : novembre 2000

C'est tout l'univers cartoon qui est ici retranscrit.

Looney Tunes Space Race







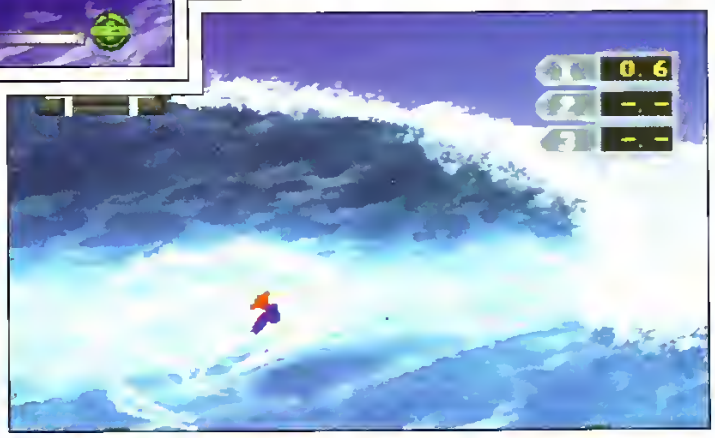
On savait depuis longtemps qu'Infogrames était attaché au monde des dessins animés et de la bande dessinée. Pour ce jeu de course très influencé par Mario Kart, c'est le monde des toons de la Warner qui sera à l'honneur. Le titre jouira d'attentions particulières au niveau de sa réalisation, avec un rendu cartoon fort probant. On nous promet une modélisation des protagonistes à 3 500 polygones en moyenne ainsi que des véhicules à plus de 500 facettes. Le résultat devrait faire penser au Fous du Volant du même éditeur, qui par ailleurs bénéficiait de graphismes hallucinants. Le principe du jeu, quant à lui, ne sortira pas des sentiers battus et proposera toutes les options déjà exploitées des milliers de fois par les différents clones du titre de Nintendo, à savoir des bonus pour pourrir la vie de vos concurrents, une douzaine de circuits délirants ainsi que la possibilité de pratiquer jusqu'à quatre joueurs en simultané. Bon, sinon, parmi le casting des barjos, on profitera du savoir éclairé de Daffy Duck, de la fourberie de Bug's Bunny, de la témérité du Coyotte sans oublier tous les autres personnages qui hantent l'univers de la Warner. On devrait obtenir, au final, un mélange assez détonant pour passer de bonnes soirées d'hiver.





Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : novembre 2000

Surf Riders



Ouaip, tu vois man, moi et Willow, on s'était dit que Surf Riders, c'était d'emblée un jeu pour nous. Ouaip man, parce que nous on se prend pour des surfers. Des surfers urbains. Tu vois man, c'est un nouveau concept à nous. Nous, notre trip, c'est de surfer en skate. Ouaip man, je sais que ça s'appelle skater mais on t'arrête tout de suite. Nous, on surfe en skate (ton de poseur). Sinon, il faut avouer que notre trip est vite tombé à l'eau (et là, je suis super-lourd !), à la vue de la réalisation du jeu. On a l'impression de dinger un Lemming sur un biscuit plutôt que d'endosser la peau très classe d'un Jésus branché hardcore adepte de la vague métaphysique. Ça se trouve, le soft n'en est qu'à 15 % de son développement parce que, pour l'instant, il faut avouer que ça craint à mort. Même la prise en mains se montre des plus retorse. Il est aisé de se laisser glisser sur la vague ou de flirter avec le tube, en revanche, effectuer des figures est une mission impossible. Non, je ne fais pas de pub' pour le film, que je trouve par ailleurs pourri. En fait, si d'ici novembre Surf Riders ne prend pas une toute autre allure, il risque de devenir le jeu de surf le plus naze de tous les temps. Et puis il faut savoir que dans les labos d'Activision, un titre concurrent avec Kelly Slater est prévu sur la même machine.

L'Histoire des jeux vidéo

Par Papy Chris

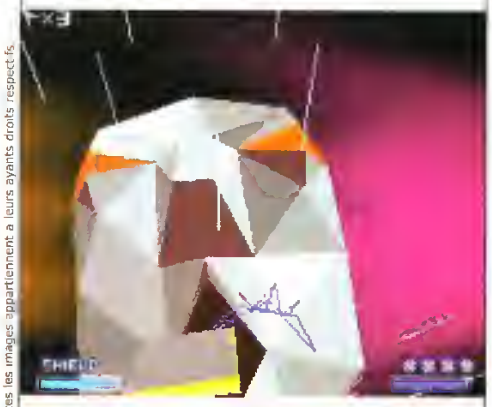
Partie 8 : La SNES, nouveau fleuron de Nintendo

Au début des années 90, la guerre des constructeurs fait rage. Le PC commence à devenir plus grand public, même s'il reste cher au regard de ses capacités encore limitées, et les consoles de jeux, qu'elles soient portables ou de salon, trouvent définitivement leur public. Leader sur ce marché global, avec la NES et la Game Boy, Nintendo entre enfin de plain-pied dans l'ère des machines 16 bits...

1990 1997*

Résumé de l'épisode précédent : l'ère des consoles 16 bits est devenue une réalité grâce à Sega, désireux de s'implanter sur ce marché avant ses rivaux (Nec et surtout Nintendo). Un tel pari était aussi intelligent que risqué. Se retrouver en première ligne permet de s'octroyer inévitablement des parts de marché, mais permet également aux concurrents d'observer la façon dont se passent les choses et, le cas échéant, d'éviter de faire les mêmes erreurs. Une vraie partie d'échecs...

Nintendo s'est comporté en roi pendant quasiment une décennie. Un roi puissant, influent, aux tendances boulimiques et au physique bedonnant - n'ayons pas peur de cette image - quelque peu imbu de lui-même. Il faut dire que tout lui réussissait. La NES a inondé le monde et porté Nintendo aux nues. La Game Boy, ensuite, a connu un succès planétaire qui dure encore aujourd'hui. Pourquoi, dans ces conditions, s'inquiéter de la concurrence ? Les compagnies de moindre importance respectaient et craignaient Nintendo. Il ne leur serait jamais venu à l'esprit de bafouer son autorité. Faire partie de cette compagnie conférait presque un sentiment d'invulnérabilité. Lorsque parviennent les rumeurs de développement d'une machine 16 bits, du côté de Sega, Nintendo ne s'en inquiète guère. La production de consoles 8 bits (la NES) continue comme si de rien n'était, le marché semblant toujours être demandeur. Hiroshi Yamauchi, le président de Nintendo, s'inquiète davantage du développement de Nec et de sa TurboGraphX, mais le manque de développeurs compétents sur cette console (manque dû parfois à une politique restrictive de Nintendo, exigeant souvent par contrat qu'un développeur sorte des produits uniquement sur une de ses consoles, et pas sur une machine concurrente) aura fini par avoir raison de la console de cet autre géant japonais, spécialisé, à la base, dans la fabrication de composants électroniques. Sega reste donc l'outsider que l'on craint peu et que l'on surveille négligemment. La guerre NES/Master System, qui s'est terminée comme on sait, a donné confiance à Nintendo qui, tout à coup, baisse sa garde.



Star Fox (1993), le premier jeu à inclure un chip Super FX



Secret of Mana (1994), avec un bel effet de zoom sur le boss final

Où Nintendo trébuche et se reprend

Nec et sa TuboGraphX ne seront pas longtemps un danger pour Nintendo, ou en tout cas pas un danger très important. Mais c'est davantage la sortie de la

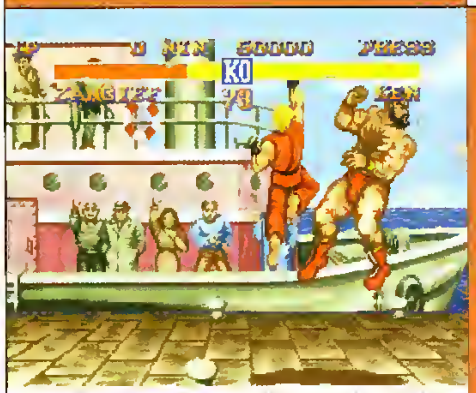


Contra 3 : The Alien Wars (1992). Un des titres les plus impressionnants de la SNES, avec des effets spéciaux à foison



Donkey Kong Country (1994). Le jeu qui revela Rare.

Toutes les images appartiennent a leurs ayants droits respectifs



Street Fighter 2 (1992). La première conversion d'un jeu de combat qui aura bluffé tout le monde

Megadrive de Sega que la réputation et les produits de Nintendo qui l'aura mise au tapis. La 16 bits de Sega est un succès. En fait, elle l'est beaucoup plus que Nintendo ne l'aurait imaginé, et les ventes de NES baissent de façon significative. Devant cet état de fait, certains développeurs quittent le giron Nintendo pour profiter de la politique plus « souple » de Sega. Ce dernier devient un concurrent direct et sérieux, avec lequel il faut désormais compter. Le développement de nouvelles technologies et l'envie de coller aux nouveaux désirs des joueurs (avec l'adaptation de certains de ses titres arcade) font de Sega un outsider cette fois craint, à défaut d'être encore réellement respecté. C'est en 1990 que Hiroshi Yamauchi décide de réagir et de s'attaquer de nouveau à un marché qu'il pensait peut-être figé pour quelques années encore. Le développement d'une nouvelle machine était évidemment aussi dans l'air du temps, et la section R&D de Nintendo (R&D = Recherche et Développement), avec à sa tête un certain Masayuki Uemura, ne s'est pas totalement tourné les pouces. C'est ainsi que la Super Famicom sort au Japon, le 21 novembre 90. La machine est un succès et ses ventes explosent. Certains magasins, dépassés par les commandes, mettront même en place un système de loterie pour désigner au hasard les heureux gagnants des machines restantes. On demeure joueur jusqu'au bout. L'année 1990 sera aussi l'année de Mario. Super Mario Bros 3, sur NES, bat tous les records de vente (18 millions de cartouches vendues de par le monde !) tandis que Super Mario World apparaît en même temps que la Super Famicom. En septembre 91, ce sont les Etats-Unis qui accueillent la Super Nintendo (qui change de nom, comme vous pouvez vous en apercevoir) et, en juin 92, enfin, c'est l'Europe. La mondialisation peut commencer.



Super Mario Kart (1992). Un jeu de course de légende.

Le Super CD-Rom de Nintendo

Dès 1991, Nintendo annonce l'arrivée d'un lecteur de CD-Rom compatible SNES. L'histoire du développement de cette machine tient du feuilleton à sensation, avec rebondissements, volte-face et surprises multiples. La machine devait d'abord être réalisée en coopération avec Philips et proposer des jeux compatibles CD-I (Compact Disc Interactif). Un contrat, passé auparavant avec Sony, a toutefois poussé Nintendo à réviser sa copie. Le géant nippon décide de travailler avec son homologue japonais. C'est alors que le projet PlayStation (eh oui !) voit le jour. Mais Sony a trop de poids au regard de Nintendo. Le contrat passé entre eux permet à Sony de contrôler toutes les licences de jeux CD. Ajoutez à cela le fait que Sony fournisse et fabrique également la puce sonore de la Super Nintendo et vous avez une société sérieusement trop puissante à devenir. Toutefois Nintendo ne sent en danger. Ne désirant pas perdre son joujou, le fabricant de NES décide d'annuler son association avec Sony et de s'allier de nouveau à Philips. Le coup de théâtre fera grand bruit, surtout au Japon, où il est à savoir question d'honneur et de parole donnée. Tout finira toutefois par s'arranger avec la sortie prévue d'un projet commun de Sony, Nintendo et Philips auxquels leurs parts : la SNES Nintendo. Prévu idéalement pour la meilleure qualité de la planète. Ce système ne verra finalement pas le jour, à la grande surprise de tous les observateurs et Nintendo, revenu définitivement de l'état du progrès.



Le géant fait des concessions

Nintendo, au début des années 90, reste confiant, et sa position, sur le marché des consoles de jeux, est prédominante. Si Nintendo est puissant, il n'en essuie pas moins plusieurs attaques, et les procès sont nombreux. On lui reproche notamment son monopole et le viol de certaines lois antitrust. Une de ses pratiques, jamais reconnue évidemment, consistait à faire en sorte de limiter le nombre de jeux disponibles sur le marché, notamment lorsqu'il s'agissait de titres importants (Super Mario Bros, Zelda, etc.). De cette façon, les joueurs qui allaient repartir les mains vides avaient tendance, par dépit et pour patienter, à se rabattre sur un autre titre. Et puis les magasins étaient réapprovisionnés un peu plus tard. Malin, au final, mais dangereux. Le bras de fer entre les revendeurs et le colosse nippon aurait pu mal tourner. Mais comme nous l'avons déjà maintes fois précisé, à cette époque, Nintendo était vraiment tout puissant. Et il le savait.
La libre concurrence est donc un concept que le géant japonais a un peu de mal à assimiler, mais il se voit contraint, pour de multiples raisons, d'assouplir sa politique, notamment en ce qui concerne les éditeurs tiers. Cela « oxygène » quelque peu le marché, qui devient un peu plus sain. Les développeurs ne sont plus contraints et forcés d'acheter leurs cartouches à Nintendo lorsqu'ils développent pour lui, et peuvent ainsi, après certes un plus gros investissement de



F-Zero (1991). Où pourquoi le mode 7 est devenu une référence.



Super Mario World (90). Souvent vendu avec la SNES, ce jeu a fait un carton

départ, gagner plus d'argent. Cette liberté permettra à plusieurs boîtes de développer et pour Sega et pour Nintendo et autorisera les joueurs à faire des comparaisons.
La SNES ne possède pas un processeur central très puissant. Cadencé à 3,58 MHz, il reste en deçà de celui de la Megadrive (7,6 MHz) mais compense grâce à des co-processeurs dédiés capables de gérer des effets inédits jusqu'alors. On pense particulièrement au fameux « mode 7 », évidemment (dont F-Zero sera la première et marquante représentation) mais il y a aussi les effets de rotation, de zoom ou de transparence, plus faciles à gérer. Impossible également de passer sous silence le chip sonore, avec ses 8 voies stéréo, que l'on doit à Sony et plus particulièrement à Ken Kutaragi (père de la PlayStation, rappelons-le). Les limites de la SNES pouvaient être dépassées de bien des façons, mais la plus répandue, au-delà des prouesses techniques de certains développeurs, consistait à inclure de nouveaux « chips » dans certaines cartouches. Il y a ainsi eu le DSP (Digital Signal Processor), présent dans les cartouches de Pilotwings ou Super Mario Kart, ou encore le Super FX, que l'on doit à Argonaut et qui est apparu pour la première fois dans Star Fox (aussi connu sous le nom de Star Wing).
Une des associations les plus intelligentes qu'ait jamais faites Nintendo, c'est de s'allier à Rare, un développeur anglais, à qui l'on doit la série des Donkey Kong Country (jeux qui bénéficient du rendu ACM ou Advanced Computer Modeling). Non seulement Rare aura su exploiter la SNES de façon admirable, mais il sera également en première ligne pour proposer des produits de qualité, avec la génération suivante de consoles (la Nintendo 64 donc, mais nous parlerons de cela plus tard). L'ère des 16 bits aura été profitable à Nintendo, mais pas autant que celle des 8 bits, avec la NES. Le marché s'ouvre, devient de plus en plus concurrentiel et, en 1994-1995, des machines encore bien plus puissantes voient le jour. La guerre est loin d'être terminée.

A suivre...

BuSiness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@htp.fr)

Le jeu vidéo un business à part entière

« Lorsque la concurrence ses armes aiguisera, que chacun au combat final s'apprêtera, alors à ce moment l'info dans un premier temps abondante sera. » Oui, je sais cela aurait très bien pu être un proverbe chinois (ou autre remarquez) mais il ne s'agit que d'un constat sur la situation actuelle. Nintendo, Sony, Sega et Microsoft n'avaient jamais été aussi actifs. Et là, je vous assure que c'était la pensée de la fin d'été, juste histoire que vous méditiez au moins trente secondes sur quelque chose en attendant la rentrée.

Sony à l'assaut de l'arcade

Jusqu'à présent c'était bien simple, la plupart des titres majeurs du monde de l'arcade tournaient sur les cartes de Namco ou la très accessible Naomi de Sega. Voilà, on aurait pu s'arrêter là, se dire que le monde des salles de jeu n'avait pas besoin de plus pour nous faire rêver, mais c'était sans compter avec Sony qui vient d'abattre une nouvelle carte. Son nom de code bien guerrier : la PS2A, pour PlayStation 2 Arcade bien sûr. Alors jusqu'à présent, rien de bien original je vous l'accorde, sauf qu'on apprend que Sony est sur la brèche depuis déjà plusieurs mois (décembre dernier pour être tout à fait précis) et que de nombreux titres seraient déjà en développement au sein des plus prestigieux studios. D'ailleurs des éditeurs comme Namco, Konami, Capcom, Jaleco, Taito, ou encore SNK auraient rejoint Sony pour donner naissance à de jolis bébés. Un soutien de masse dont la première réalisation pourrait bien être une conversion de Ridge Racer V, l'actuel best-seller de la PlayStation 2 (comme nous vous le précisons du côté de Netp@d). Décidement, si Sony se met à chasser sur l'un des derniers territoires réservés à Sega la lutte risque d'être sans pitié.

Thomson, au coeur de la X-Box

Un accord sensationnel et des chiffres impressionnants, voilà ce qui pourrait résumer succinctement l'annonce parue le 19 juillet dernier. En plein milieu des vacances nous avons donc appris que Thomson Multimédia venait d'être choisi par Microsoft pour devenir le principal fournisseur de technologies et de composants pour la X-Box ! En clair, pendant las 4 prochaines annees, Thomson devra fournir près de 20 millions de lecteurs de DVD à Microsoft, ainsi que lui licencier la technologie de compression vidéo MPEG2 indispensable pour la lecture des films DVD. Alors que jour apres jour l'intérêt des developpeurs et des joueurs pour la X-Box semble grandir, il est particulièrement intéressant de souligner le rôle primordial du groupe français dans cette nouvelle aventure technologique. Déjà très présent dans l'industrie du software, les sociétes françaises s'affirment désormais aussi dans le hardware grâce a Thomson.



Citius, Altius, Fortius, PlayStationius 2

Que de chemin parcouru depuis le 4 mars dernier. Une console particulièrement attendue, et malgré l'absence de titres vraiment époustouflants, la PlayStation 2 surpasse déjà les prévisions de son père, Ken Kutaragi. Ainsi en à peine 5 mois, ce serait plus de 3 millions de PlayStation 2 qui auraient trouvé leur place sur les étales des boutiques nippones. Un record absolu surtout lorsqu'on sait que son aînée avait mis plus de 19 mois pour atteindre de telles hauteurs ! Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, sachez que Ken Kutaragi s'est permis de rappeler que 77,35 millions de PlayStation 1 avaient déjà été vendus (dans le monde cette fois), espérant ainsi que le couple Play 1/Play 2 atteignent les 100 millions d'unités avant la fin 2001. Et vu comme c'est parti...

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleurs ventes japonaises et européennes toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'août et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois (les sorties des derniers titres PlayStation 2 et Dreamcast ne sont donc pas pris en compte). Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'organisme NPD Group (Etats-Unis).

Top 5 japonais

1. Final Fantasy IX (PS)
2. Yugioh Duel Monsters III : Holy War God Advent (GBC)
3. Mario Tennis 64 (N64)
4. Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 (PS2)
5. My Summer (PS)

Top 5 européen

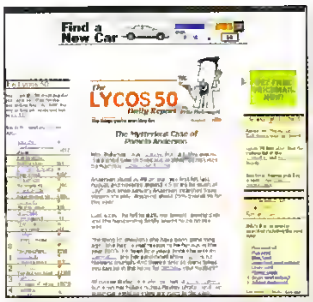
1. Pokémon Yellow (GBC)
2. Perfect Dark (N64)
3. Pokémon Blue (GBC)
4. Pokémon Red (GBC)
5. Colin McRae Rally 2.0 (PS)

Top 5 Etats-Unis

1. Perfect Dark (N64)
2. Tony Hawk's Pro Skater (PS, N64)
3. Special Ops (PS)
4. Pokémon Stadium (N64)
5. Legend of Dragon (PS)



Cherche Lycos, cherche les Pokémon !



La vérité est parfois difficilement acceptable, mais que voulez-vous il est temps de mettre fin à un mythe : non, Lycos n'est pas un charmant labrador au pelage noir qui réussit à vous trouver un tuba en moins de 10 secondes top chrono, mais Lycos est bel et bien un site de recherche sur Internet. Enfin bon tout ça pour dire que le site de Lycos tient quotidiennement un classement (un top 50) des mots les plus recherchés sur son moteur. Cela permet de cibler plus ou moins les tendances qui agitent le Net et donc les habitudes des internautes. Ainsi pendant trente semaines consécutives (c'est-à-dire plus de 6 mois !), le mot-clef le plus fréquemment recherché sur le site de Lycos fut « Pokémon » ! Hallucinant surtout lorsqu'on sait que d'après Altavista (un autre site du même style), il existe près de 1,7 million de sites relatant les péripéties de Pikachu ! Arf. Enfin pour ceux curieux de savoir qui est parvenu à détrôner l'empereur Pokémon, au cours de la première semaine du mois d'août il s'agissait du logiciel Napster (permettant d'échanger de la musique) qui venait enfin de reprendre la vedette aux Pokémon (actuellement rétrogradé en 4e position).



Sega et Sony, unis pour la vie ?

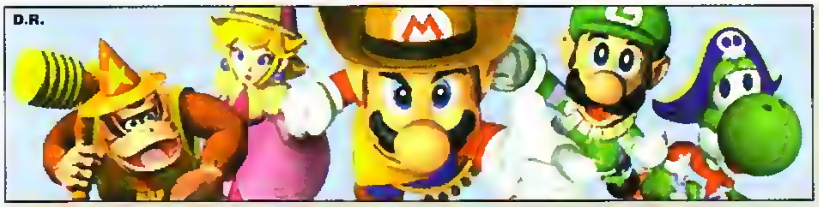
Ils étaient quatre. Quatre que rien ne semblait pouvoir un jour rapprocher. Quatre qui pourtant ont décidé de se donner la main, de sortir leurs plus belles plumes et de s'unir pour le meilleur et pour... Dimpus ! Et voilà, la nouvelle est désormais officielle. Sammy, Bandai, Sega et Sony se sont regroupés pour former conjointement une nouvelle société de développement baptisée Dimpus et qui ouvrira ses portes à partir de mars 2001. Pour une surprise, cette création est de taille puisque cette nouvelle entité appartenant à 51 % à Sammy, 13 % à Bandai et 10 % à Sega et Sony (Nishiyama Takeshi, président du groupe, gardant 16 % des parts) aura pour but de produire des jeux pour de multiples supports comprenant par exemple la Dreamcast, la PlayStation 2 et la WonderSwan. Concrètement chacun des intervenants investira ainsi environ 20 millions de francs lors du lancement de Dimpus. Dernière excellente nouvelle, les développeurs et les designers recrutés auraient été débauchés d'une boîte réputée pour ses jeux de combat. Pour l'instant si les paris restent ouverts, le nom qui revient le plus fréquemment reste celui de SNK. Un gage de qualité s'il est confirmé.

Les milliards de Microsoft

Près de 3,5 milliards de francs pour assurer le lancement de la X-Box et accompagner son démarrage pendant les 18 premiers mois, voilà combien Microsoft s'apprête à investir ! Une somme record qui dépasse tout ce qui avait été fait auparavant aussi bien par Sony, Sega et Nintendo. Pour Robbie Bach, senior vice-président de Microsoft : « Il est impossible de s'engager dans ce business à contre cœur. Il s'agit là d'un investissement à long terme que nous jugeons indispensable. » Dans la foulée, Bach a confirmé que 30 titres seraient prêts pour le lancement de la machine. En lancement toujours prévu pour l'automne 2001, aux Etats-Unis dans un premier temps. A l'heure actuelle, près de 200 sociétés ont reçu les premiers kits de développement. Comme à son accoutumée, Microsoft se lance dans le jeu vidéo avec la ferme intention d'obtenir le leadership. La concurrence n'a pas intérêt à effectuer de faux pas, sinon...



Mario ne veut plus entendre parler de sexe



Que les parents se rassurent, désormais leurs charmantes têtes blondes ne tomberont plus sur d'indécentes femmes dénudées en voulant innocemment chercher sur le Net des infos sur le moustachu Mario et le très elfique Link. Pourquoi vous dis-je cela ? Eh bien, tout simplement car jusqu'à présent de nombreux sites aux contenus ouvertement pornographiques, et donc pas vraiment vidéo-ludique, se servaient des mots « Zelda » ou « Pikachu » dans leurs adresses Internet pour renvoyer sur leurs sites. Une situation bien évidemment inacceptable pour Nintendo qui a décidé de s'associer à la société Cyveillance pour protéger ses mascottes restées jusqu'à présent très prudes. Vous pouvez être sûr que les procès vont pleuvoir. On ne rigole pas avec les protégés de Nintendo.



Zique Pad

A en croire l'abondance de vos mails, la naissance de Zique Pad a comblé nombre d'entre vous. N'hésitez donc pas à m'envoyer vos idées ou appréciations (jchieze@hfp.fr). Le mois prochain, débutera une série de thèmes sur des séries aux bandes son mythiques. En attendant, n'oubliez pas qu'entre les bandes originales pure tradition et les musiques réorchestrées, vous comprendrez bientôt que les meilleurs jeux vidéo ne se contentent pas de charmer vos yeux...

Par Gollum

Chrono Cross

• Référence : SSCX 10040 • Durée : CD 1 : 69'54"25 plages) CD 2 : 60'03" (26 plages) CD 3 : 53'25" (16 plages)

ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP

Avis

Fidèle à sa réputation, Yasunori Mitsuda livre ici une œuvre de tout premier plan d'une grande richesse de composition et aux instrumentations surpassant aisément tout ce que vous avez pu entendre jusque-là sur PlayStation. Parfois gai, mais aussi mélancolique, triste, guerrier, Chrono Cross enchante. Plus de trois heures de musique qui vous laisseront un agréable sentiment extatique...

Chrono Cross, c'est tout d'abord un choc. Dès l'ouverture et le thème Time's Sorc, le ton est donné. Dans une ambiance musicale vivifiante et percussions vives flottent avec maestria, plusieurs atmosphères s'entrechoquent, à l'image du jeu. On retrouve ici le mystère teinté d'un soupçon de magie apporté par une légère guitare acoustique et la flûte traversière, ainsi que les rythmes tribaux rappelant le fuito du tumi. Pourtant, comme pour mieux surprendre l'auditeur-joueur, une tonalité plus douce s'en vient rapidement s'installer dans l'esprit. Il est d'ailleurs intéressant de noter à quel point le premier morceau ne reflète pas l'esprit général de l'album. Particulièrement rythmé, puissant, Edge of Earth restitue parfaitement l'ambiance du jeu. Par la suite, la musique de Mitsuda se fera plus lancinante, plus envoûtante, permettant aux univers de s'installer dans l'esprit des joueurs. Suite du Chrono Trigger (sur Super Nintendo), Chrono Cross a réutilisé de nombreux thèmes réorchestrés avec talent. Un sentiment de plénitude vous envahit lorsque vous entendez les accords de piano, grâce à des thèmes connus, l'utilisation des basses passe en arrière plan, car instant, la nostalgie reflète son apogée, omniprésente soulignée par des synthés à la guitare acoustique à l'image de Lost Fragments. Pourtant, il faut attendre le Frustrated Cutting Shadows pour véritablement sentir les prémisses du changement d'ambiance. À partir de ce passage, les morceaux se feront plus sombres. Un sentiment qui ne fera que s'accentuer avec l'amorce du second CD, puis s'établir définitivement au cours du dernier CD. Plus de basses, utilisation de rythmes plus posés, puis éruption soudaine de chœurs en arrière plan qui donnent à l'ensemble une dimension plus ténébreuse (à noter tout particulièrement les superbes Ghost's Island et Earth Dragon's Island), et parfois même mystique. Bien évidemment, quelques thèmes comme Voyage - Home World ou Serge continuent d'apporter un peu de fraîcheur mais pour les connaisseurs, il est flagrant qu'un changement s'opère alors vers un style bien plus proche de Xenogears que de Chrono Trigger. Le troisième et dernier CD offre une palette musicale des plus impressionnantes. Maîtrise des cuivres, puissance des thèmes, richesse de la composition, il s'en dégage d'une véritable mythologie. Symbiose avec l'œuvre, le combat entre le Bien et le Mal, Dichotomy of Flame ou Deeply in Grief contrastent avec des mélodies bien plus tristes et contemplatives comme Star-Stealing Girl ou le très touchant Time and Stars. Les derniers instants sont aussi splendides, jusqu'aux ultimes notes, dans le générique de fin, un léger écho rappelant à la vie de la cantrice, qui semble évoquer avec respect un vestige sentimental de son état.





LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Kinoshi si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province (à Rouen par exemple, allez faire un tour du côté de la Rue aux Ours). Sinon un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites (non exhaustifs mais sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

CD JAPAN
(http://www.cdjapan.co.jp/)
GAME MUSIC ONLINE
(http://www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(http://store.yahoo.com/freshmeat/animex.html)
TOKYOPOP
(http://www.tokyopop.com/tokyopop/)
THE PLACE
(http://www.the-place.com)



Pour récompenser une poignée de lecteurs de leur fidélité, Nintendo a gracieusement mis à notre disposition une soixantaine de CD de musiques appelé « The Dark Mission » tiré du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64. Ne vous attendez surtout pas à des envolées lyriques extraordinaires, mais plutôt à des « samples » du titre de Rare englués dans une musique la plupart du temps électronico-technoïsante et parfois plutôt apaisante, d'un assez bel effet, ma foi. Vos petites noreilles pourront ainsi écouter pas moins de 27 minutes de musique gratos ! Eh oui, seuls les premiers lecteurs qui en feront la demande recevront par la poste cette galette Collector. Si vous êtes un fan de Perfect Dark ou si vous voulez simplement compléter votre collection de musiques de jeu style Gollum, alors n'hésitez surtout pas. Ecrivez au plus vite à l'adresse suivante : Joypad – CD Perfect Dark, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, 92538 Levallois-Perret Cedex. Et voilà !

Seiken Densetsu Legend of Mana

• Référence : SSCX 10034 • Durée : CD 1 : 63'34 (23 plages) CD 2 : 66'37 (32 plages)

Avis

Dans la lignée des excellentes productions made in Square Soft, Legend of Mana propose un titre de qualité même si certains regretteront peut-être un manque de thèmes sombres. Un album très revigorant toutefois bien éloigné du style si particulier de Hiroki Kikuta.



Quatrième opus de la série des Seiken Densetsu, Legend of Mana en passant de la Super Nintendo à la PlayStation aura aussi changé de compositeur. Ainsi, tandis que Hiroki Kikuta a fondé sa propre société (Sacnoth, créateur de Koudelka), ce fut à Yoko Shimomura (Parasite Eve, Front Mission 3 entre autres) que revint la lourde tâche de prendre le relève. Ex, émmentée et talentueuse, Yoko s'est lâchée dès les premières secondes, le thème d'ouverture sobrement baptisé Legend of Mana en subjuguera plus d'un. Sur une base rythmique assez tribale viennent se coucher quelques notes de piano suffisant à faire prendre conscience de la magnificence de la mélodie. Epaulé par les cordes et les cuivres discrets, l'album s'ouvre sur une perfection digne des plus somptueuses bandes originales de film. Une fois ce standard de qualité établi, Yoko Shimomura peut laisser s'exprimer son talent et son sens aigu de la composition. Par instant baroque et riche en fioritures de tout style, par moment d'une simplicité et d'une légèreté représentée, Legend of Mana dispose de suffisamment de niveaux facettes pour ravir les plus exigeants. Et puis il y a ce petit côté fourre-tout qui se dégage irrésistiblement de la plupart des morceaux et qui rend cet album si particulier à l'image du monde World of Mana où musique et gameplay se mêlent avec une douce harmonie. Difficile de décrire avec pertinence le sentiment ressenti. Encore plus compliqué d'en comprendre sa provenance. Peut-être tout simplement dû à l'aspect délicat de nappes sonores profondes, de légers accords à la harpe et encore d'une quiétude qui imprègne les scintillements de cloches qui viennent ponctuer ce côté paisible et tout simplement joli. La palette d'instruments employés est d'ailleurs assez impressionnante. Ainsi, aux classiques piano, violon ou cors s'ajoutent la flûte commune, l'harmonica, ainsi que des sons à la limite de ceux employés en techno, le tout synthétisé avec soin. Tout est mélangé avec richesse, l'ensemble parvient à rester cohérent et surtout très agréable. Cependant, n'allez pas croire que Legend of Mana ne propose qu'une succession de pièces calmes et langoureuses. Loin au contraire, des morceaux tels que Train the Universal ou Meglinel jouent sur des rythmes d'enfer à grand renfort de guitare électrique et de percussions. Il s'agit là des thèmes pour les glorieuses batailles qui viennent ponctuer le jeu. L'accent est dès lors mis sur le sentiment de bravoure, ici instantanément perceptible. Des clins d'œil ont même été glissés, comme pour Bedight Orbit ressemblant à s'y méprendre à certains passages de Parasite Eve, ou Memory of Running proche du style de Masashi Hamauzu dans Saga Frontier 2. Le disque 2 change de registre avec une abondance de thèmes plus courts, ne possédant pas toujours l'impact musical des mélodies initiales. On notera tout de même l'apport très intéressant des chœurs comme dans Those Who are Shining, l'un des rares thèmes à connaître mélancolique. Pour conclure en beauté, Song of Mana propose une reprise du thème d'ouverture incorporant le chant d'une jeune femme. Enchanteur.



Interview

A l'occasion du Test, ce mois-ci, du très attendu RPG de Game Arts Grandia 2, profitons-en pour découvrir les sentiments et influences de Noriyuki Iwadare, le compositeur attitré de la saga. Dans le prochain numéro, nous reviendrons plus en détail sur la discographie d'Iwadare San et plus particulièrement sur son travail sur Grandia 2.



Parole de compositeur

Noriyuki Iwadare

A quel âge vous êtes-vous intéressé à la composition ?

Noriyuki Iwadare : Depuis mon enfance j'aime la musique. Toutefois, j'ai attendu d'être au lycée pour vraiment m'investir dans la composition. A l'époque, j'écrivais des arrangements au piano ou à la guitare pour accompagner des chanteurs par exemple. Finalement, comme mes amis semblaient y prendre un réel plaisir, j'ai continué à l'université où j'ai appris à me servir des synthétiseurs et des enregistreurs.

Vos influences ?

Sincèrement, je ne suis pas fan que j'apprécie un style en particulier. En revanche, je m'inspire de la richesse et la diversité des musiques aussi bien actuelles que plus classiques.

Pouvez-vous nous parler de Vent, votre album arrangé de Grandia ?

En composant Vent, j'avais à cœur d'écrire un album que vous et moi puissions écouter le dimanche, tranquille. Il fallait une musique chaleureuse, un peu jazzy qui, enregistrée avec un petit ensemble, aurait permis de mettre l'aspect orchestral du jeu. Il m'a fallu un mois pour sélectionner et arranger les morceaux les plus variés à retranscrire dans cet album.

En dehors de vos activités compositeur, vous intéressez-vous à d'autres musiques que le jeu ?

Pour être franc, je n'écoute pas vraiment de musiques tirées des jeux. Toutefois, j'entretiens de très bons rapports avec Kenichi Okuma, Motoaki Takenouchi et Hiroyuki Matsui (Front Mission 3). Ce sont mes amis, mais aussi mes compositeurs préférés.

Avez-vous le temps de travailler pour d'autres éditeurs que Game Arts ?

Pour les jeux vidéo, j'ai eu quelques filles à Game Arts. Sinon je travaille aussi pour des génériques de télévision et de radio. C'est moi qui écrit les musiques de la parade du Disneyland de Tokyo.

Votre avis sur le milieu du jeu vidéo actuel...

Il s'agit avant tout d'un secteur très jeune et qui ne cesse d'évoluer. D'une certaine façon, cela rend le métier plus intéressant, plus authentique. C'est plus évident mais nous commençons à obtenir des résultats plus qu'intéressants au sujet des musiques de jeu, je m'en rends un peu compte en ce moment. Les auditeurs se sont habitués à devenir de plus en plus exigeants sur les musiques pour les jeux. Les artistes, beaucoup de nouveaux talents vont arriver apportant leurs propres styles. Pour moi, actuellement, la musique qui est le plus chère dans les années à venir est justement la musique du jeu.

Un conseil pour ceux qui souhaiteraient se lancer dans cette voie ?

L'élément indispensable reste de savoir ce qu'on veut, puis prendre le temps les émotions que l'on veut transmettre aux joueurs. Lisez aussi beaucoup de livres pour maintenir une imagination fertile. Allez souvent au cinéma pour voir comment musiques et images peuvent se mêler pour faire vibrer le spectateur. Ecoutez tous les styles de musique et surtout, intéressez-vous à l'art de la composition. Ce n'est pas fait pour ceux qui abandonnent face aux premiers obstacles, mais une fois les difficultés surmontées, le plaisir est particulièrement intense. N'oubliez jamais que la musique est le véritable langage universel.

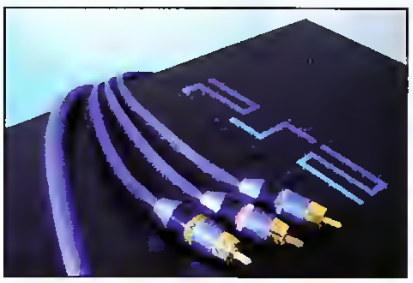
NetPad
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

A l'heure où vous lirez ces lignes, ce sera la rentrée. Et à l'heure où je les écris, c'est encore les vacances. Passer du bon temps reste une expression, avant tout, mais c'est aussi la vision fugace d'un bonheur que l'on a peur de perdre dès qu'on le sent à notre portée. En cela il y a plus que des mots : il y a l'ironie de l'existence. Et certains êtres préfèrent les épines d'une rose à la douceur de ses pétales. Aussi curieux que cela puisse paraître, c'est ce qui nous rend humains, quelque part...

PlayStation PlayStation 2

Monster Cable... Plus qu'un nom, c'est une référence. Les férus de Home Cinema connaissent bien cette marque, et c'est avec une joie non dissimulée que l'on apprend qu'elle va proposer différents produits spécifiquement destinés à la PS2. Ces derniers sont les suivants : GameLink 200 AV Cables (câble RCA en plaqué or), GameLink 300 S-Video AV Cable (câble S-Vidéo en plaqué or), GameLink 400 Component Video Cable (connectique RCA en RGB) et LightWave 100 Fiber Optic (câble en fibre optique pour profiter du son DTS ou Dolby Digital). Pour une fois, on peut prédire avec assez peu de chances de se tromper que les câbles d'un constructeur tiers seront aussi fiables que les « officiels » de chez Sony. Jusque-là, ce n'était pas toujours le cas, il faut l'avouer...



Final Fantasy IX a battu des records de vente dès sa sortie. Il s'est en effet écoulé environ 2,6 millions de jeux en un week-end. Attention, ce sont des chiffres concernant les jeux distribués en boutique - dont les pré-commandes - et pas forcément vendus (il s'est vendu environ 2 millions de FFIX à l'heure où j'écris ces lignes) mais c'est tout de même un record absolu qui dépasse les prévisions les plus optimistes de Square. Le jeu, qui a coûté approximativement 38 millions de dollars en développement (soit environ 200 millions de francs), en a rapporté environ 200 millions en 2 jours. Au total, la série des Final Fantasy risque bientôt d'atteindre les 30 millions d'exemplaires vendus de par le monde. The world is (more than ever) Square...

7 Blades est un jeu d'action/aventure de Konami prévu sur PS2 en 2001. On nous annonce un mix de Tenchu et de Bushido Blade ce qui, vous en conviendrez, se révèle amplement suffisant pour rendre ce titre intéressant. L'action se déroule au Japon, au XVIII[e] siècle. Vous aurez a priori le choix d'incarner un des quatre personnages proposés et affronterez différents types de ninjas et de samouraïs. Il sera apparemment possible de combattre une vingtaine d'adversaires en même temps (!).

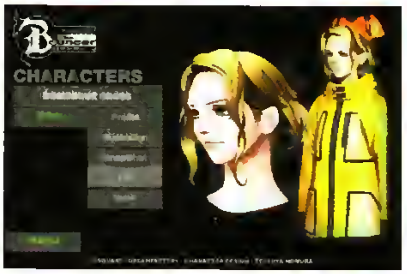


Les créateurs de jeux vidéo ont du talent. Le Siggraph (un salon que l'on pourrait comparer à Imagina, en très gros) a ainsi déjà décerné certains prix à la vue de la qualité des cinématiques de Silent Hill, Legend of Dragoon ou encore Onimusha (prévu sur PS2). De son côté, Namco n'est pas en reste puisqu'un de ses représentants, M. Yasuo Ohba, a reçu une récompense lors du Ars Electronica Center, en Autriche, pour un petit film en images de synthèse de sa composition : Zen. Seul John Lasseter, pour Toy Story 2, a reçu un prix plus prestigieux lors de cette convention...

Extraits d'une interview de Jason Rubin, de Naughty Dog (Crash Bandicoot) : « Nous travaillons sur la PS2 depuis un certain temps déjà, et je pense avoir une idée assez précise de ses forces et de ses faiblesses. Nous ne pensons pas que cette question d'anti-aliasing soit si importante. Oui, la Dreamcast est capable de corriger ce problème en partie grâce à son hardware, mais à tout prendre, je préfère la puissance de calcul de polygones de la PS2. (...) La PS2 va d'abord marquer une évolution... puis une révolution ! D'abord, vous allez voir des jeux similaires à ceux qui existent déjà, seulement plus beaux et plus fluides. Et puis, plus tard, vous verrez des choses qui n'ont encore jamais été réalisées (...) Naughty Dog développe pour le support auquel il croit le plus. Nous pouvons devenir développeur pour la X-Box maintenant, mais je parie plutôt sur Sony. Je n'ai aucune raison de douter de leurs capacités (...) Mon avis ? La PS2 sera numéro 1, la Dolphin numéro 2, la X-Box sera bien implantée aux Etats-Unis, peut-être autant que la Dolphin, mais elle mourra au Japon. Quant à la Dreamcast, elle ne sera bientôt plus qu'un souvenir. » Espérons pour Sega que Jason ne soit pas la réincarnation américaine de la Pythie de Delphes...

Les quatre personnages principaux de The Bouncer, sur PS2 (jeu qui a été repoussé jusqu'à la fin de l'année) sont désormais connus. Ils ont pour nom Sion Barzahd, Dominique Cross, Koh Leifoh et Krueger Volt. A signaler : l'ouverture du site officiel de Square concernant ce jeu. Vous y trouverez des détails concernant les personnages, découvrirez leur character design (que l'on doit à Tetsuya Nomura, cf. Final Fantasy VII et VIII) et pourrez même entendre leur voix. Le site est disponible en deux versions : japonaise et anglaise. Une chance... Voici l'adresse : http://www.playonline.com/bouncer/index.html



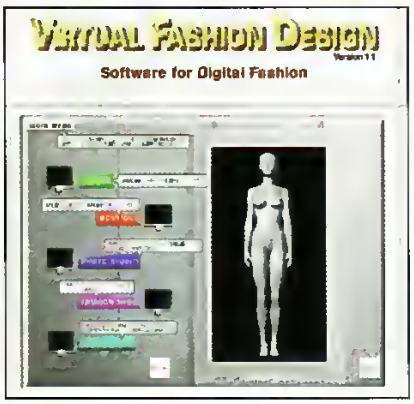


La question de l'aliasing sur PS2, a soulevé bien des questions et des problèmes. Cet effet « d'escalier » sur les contours des polygones et l'effet de scintillement sur les décors de certains jeux (comme Ridge Racer V) ont fait s'interroger bien des joueurs. Dans un article éminemment intéressant, sur IGN, la question de l'anti-aliasing a été posée à plusieurs développeurs. Voici, en condensé, ce qu'il faut en retenir : 1) l'anti-aliasing peut être programmé de différentes manières (juste sur les contours des polygones ou en « full scene », par exemple), c'est à chacun de trouver la solution qui lui convient le mieux. 2) Sony a délivré aux développeurs de nouveaux documents et informations concernant la PS2, et leur a fourni de nouveaux outils pour utiliser l'anti-aliasing. Les premiers jeux PS2 n'ont évidemment pas pu en bénéficier. 3) Le problème de l'aliasing sur PS2 semble être hors de proportions aux yeux de certains développeurs. Pour la plupart d'entre eux, c'est un faux problème mis en avant par les médias du jeu vidéo (nous, donc) qui peut être résolu sans grosses difficultés. Il suffit de savoir programmer la PS2. Et cela, on le savait déjà, prend un peu de temps... La vraie question reste, au final, de savoir dans quelle mesure l'anti-aliasing « mange » les ressources de la PS2 lorsqu'on l'implémente dans un jeu.

Voici de nouvelles photos de Shadow of Memories (anciennement Shadows of Destiny, Time Adventure et Day of Walpurgis), de Konami, prévu sur PS2 à la fin de l'année. Rappelons que l'originalité de ce titre tient dans le fait que le personnage principal est victime d'un meurtre (!). Il peut néanmoins voyager dans le passé et modifier sa destinée. C'est ainsi qu'il rencontrera ses ancêtres et découvrira les actions qui l'ont mené à sa mort. Il rencontrera aussi l'homme qui lui a permis de voyager dans le temps. Un titre manifestement intéressant, surtout si le scénario est bien traité...



Dans une démo appelée The Spirit of the Orient, Sony a montré plusieurs personnages habillés de différentes façons sur PS2, et appliqué différents effets aux vêtements qu'ils portent. C'est ainsi que les spectateurs privilégiés de cette démo ont pu voir des vêtements se froisser ou se déchirer en temps réel. De plus, l'Emotion Engine devrait être capable de calculer les effets de certains éléments naturels, comme la pluie, la neige ou le vent (sur les vêtements, toujours). Ça n'a l'air de rien, comme ça, mais c'est tout de même un grand pas en avant. Cette méthode sera certainement mise à profit avec la deuxième génération de jeux sur PS2, à la fin de l'année ou au début de 2001. Dans la même veine, Sony prévoit de sortir, en association avec Toyobo (une boîte spécialisée dans le design et les vêtements), Virtual Fashion. Ce programme tournera sur PS2 et permettra à certaines boutiques de présenter des mannequins virtuels, capables de « poser » comme des vrais, à l'écran.



Une version « hardcore » de Dead or Alive 2 est prévue à la fin de l'année, aux Etats-Unis, sur PS2. Tecmo annonce un nouveau moteur graphique, de nouveaux modes de jeu ainsi que des costumes et des cinématiques inédites.



Konami a acquis les droits nécessaires à la réalisation d'un jeu concernant le Tour de France (c'est super d'actualité au moment où j'écris ces lignes, ça le sera moins lorsque vous les lirez). On ne sait pas encore sur quelle machine il sera développé mais la PS2 reste en première ligne. Il n'y a pas de date de sortie annoncée mais pour coller à l'actualité, il faut s'attendre à voir arriver ce titre l'été prochain.

Le GS Cube est une machine impressionnante. Ce gros tas de composants de forme cubique regroupe la puissance de 16 PlayStation 2 (avec 16 Emotion Engine, 16 Graphic Synthesizer et 16 fois la mémoire de la PS2). Le GS Cube est capable de gérer des images de synthèse en temps réel à 60 images/seconde, pour une résolution de 1920 x 1080. Ce monstre de puissance a été présenté lors du Siggraph 2000. Plusieurs développeurs ont exposé des films profitant de ces énormes capacités. Il y avait Square, bien sûr, mais aussi Warner ou Silicon Studio.



Dreamcast

Sortez le champagne, la nouvelle est quasiment historique. Si, si. Ça y est, après des années d'errance, de traversée du désert (un désert très aride qui plus est !) et de tout ce que vous voulez, Sega Japon est enfin parvenu à dégager quelques millions de yens de profit ! Non, vous ne rêvez pas. Alors, même si Sony n'en rêvait pas, Sega l'a fait. Je sais ma blague est juste suprapourrie, mais elle reflète toutefois assez bien l'inversion de tendance que l'on note actuellement. D'un côté, Sony commence à perdre de l'argent, beaucoup d'argent, et de l'autre, Sega arrive enfin à sortir la tête de l'eau. Question chiffres, lors du premier trimestre 2000, Sega Japon aurait ainsi amassé 1,5 milliard de yens de profit, soit près de 100 millions de francs. Pour ceux qui ne s'en souviennent pas, l'année dernière, à la même période, Sega accusait une perte de près de 3 milliards de francs ! Ok, ce n'est pas encore gagné, mais le principal est là : Sega est à nouveau bien orienté et prêt à vendre chèrement sa peau dans la bataille qui l'opposera à Sony, Microsoft et Nintendo. Dans le fond, c'est tant mieux pour tout le monde.

Dans la série à rallonge « les Japonais carburent au portnaouak », la palme revient ce mois-ci au jeu de Bottom Up et Softmax, j'ai nommé Jet Coaster Dream 2 ! Le but est ici fort simple : créer son parc d'attractions. Un faux air de Theme Park mais en version plus débile bien sûr. Vous posséderez donc une impressionnante palette de manèges à placer, puis à essayer, le tout en 3D.



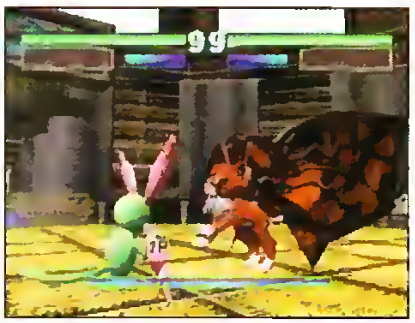
NetPad
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchiezo@hfp.fr)

Après la version PC, Dino Crisis sera bel et bien adapté sur Dreamcast. Question nouveautés, eh bien, mis à part des graphismes lissés et l'apparition de la jauge de vie sur le VM, vous pourrez passer en deuxième semaine pour retenter vainement votre chance. L'aventure restera donc égale à elle-même, soit assez mollassonne. C'est désormais clair, Capcom n'est décidément pas prêt à perdre sa réputation d'empereur de la rentabilité. Un titre prévu pour le 6 septembre au Japon.



Si le studio Wonder Effect ne vous dit pas grand-chose, ne flippez pas comme de vieilles otaries, c'est juste supra-normal. Chez Wonder Effect, on développe actuellement Battle Beaster, un jeu de combat révolutionnaire dans le sens où vous laisserez tomber votre manette pour mieux commander vos combattants à la voix ! Vous avez compris, il s'agit de ressortir son micro Dreamcast. Pour la petite histoire, vous deviendrez un entraîneur de monstres d'acier que vous formerez avant de les voir s'affronter dans des arènes à l'image du mondialement célèbre Pokémon Stadium. Reste à savoir si la gamme d'ordres que vous pourrez leur envoyer sera suffisamment étendue, mais aussi si la rapidité et la qualité de reconnaissance vocale seront de la partie. A surveiller néanmoins.



Tiens, puisqu'on évoque le cas du micro Dreamcast, pourquoi ne pas revenir sur le jeu par lequel tout est arrivé, j'ai nommé le très indéfinissable Seaman. Après son carton au Japon (il s'agit d'un des jeux les plus populaires de la Dreamcast), c'est donc avec une joie non feinte que les fans du premier opus retrouveront, dès le 10 août, Seaman : Forbidden Pet 2001 Edition. Une nouvelle mouture annoncée comme plus mieux bien, avec son quota d'améliorations techniques comme une meilleure reconnaissance vocale, une palette de mots étendue et tout et tout.



Pour ceux qui ont craqué devant Chu Chu Rocket, l'heure de la relève s'apprête à sonner, en tout cas au Japon. Le successeur des petites souris se nomme Dee Dee Planet et offrira un gameplay ainsi qu'une esthétique simplifiés au maximum, afin de pouvoir rester jouable sur le Net. Le but est ici fort simple : viser et détruire les missiles en provenance des camps adverses jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul et unique survivant. Bon, je sais, a priori, ça n'a pas l'air méga folichon, mais, dans le fond, Chu Chu Rocket et son concept du « Bah euh t'as des milliers de souris qui courent et tu dois éviter qu'elles ne soient mangées par les chats », avouez que cela n'avait pas l'air non plus super-excitant à l'origine. Et pourtant. A suivre donc.



D'après la chaîne d'information boursière Bloomberg, la Dreamcast continuerait à bien se vendre aux Etats-Unis malgré une baisse notable des volumes conjoncturels liés à une déflation des prix indexés sur le coût de la production qui... bon, ok, je vous file les chiffres et vous méditerez en paix ensuite, si ça vous chante. Février : 80 000 ventes. Mars : 60 000 ventes. Avril : 43 000 ventes. Mai : 34 000 ventes. Soit tout de même 217 000 Dreamcast écoulées en l'espace de 4 mois, pas mal.

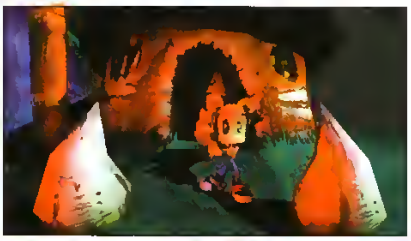
Après l'énorme succès (amplement mérité !) de Virtua Tennis, Capcom a décidé d'emboîter le pas de Sega en sortant sa propre simulation de tennis. Particularité de Netto de Tennis, son prix : moins de 130 francs ! Bon, bien évidemment, à ce prix, ne vous attendez pas à un titre soutenant la comparaison avec Virtua Tennis, mais le jeu semble toutefois sympathique et propose de nombreux modes et tous les éléments qui font le plaisir de ce sport. Qui plus est, Netto de Tennis tirera partie du service Internet de Capcom, afin de jouer jusqu'à quatre simultanément (en double donc) sur le Net. Une intéressante alternative au titre fort de Sega.

Jusqu'à présent, uniquement prévu sur PlayStation 2, Unreal Tournament verra finalement aussi le jour du côté de la Dreamcast à la fin de l'année. La compatibilité avec le clavier et une éventuelle souris seront bien évidemment prévues. En attendant Half-Life et Quake 3, les FPS font une entrée fracassante sur la console de Sega.

Jamais en manque de surprises pour ses fans, la Sonic Team a décidé de publier dès l'automne un up-grade pour Samba de Amigo. De nouvelles chansons et quelques modes inédits seraient présents.

X-Box

Si dans quelques mois cette nouvelle sera complètement oubliée, à l'heure actuelle il est intéressant de noter qu'Argonaut aura été le premier éditeur à dévoiler des images d'un jeu officiel X-Box ! Dans ce titre d'action/aventure baptisé Malice, vous incarnerez une jeune fille nommée Alice, armée de toutes sortes de gourdins. Vous évoluerez dans un univers à la fois sombre et enchanteur doté de 40 niveaux. Et voilà les premières ébauches d'un jeu X-Box. Un titre visiblement assez classique dans le fond, mais qui s'annonce d'ores et déjà techniquement attirant (mais pas vraiment révolutionnaire non plus).





Nintendo 64 et Dolphin

Chez Nintendo, grâce aux Pokémon, on a retrouvé le goût du rêve, l'appétit des chiffres colossaux et des annonces de résultats sensationnels. Ainsi, rien que pour se faire plaisir et miner encore plus le moral de ses concurrents, Nintendo of America a déclaré que les ventes de produits estampillés Pokémon avaient augmenté de plus de 220 % sur les 5 premiers mois de l'année 2000. Non, décidément, il va falloir se faire une raison, pour l'instant à part Pikachu et autre Mew, il n'y a plus rien dans la vie des joueurs. Un vrai phénomène de société.

Jusqu'à présent, pour les joueurs qui ont de la mémoire, le 26 octobre signifiait la date de sortie occidentale de la PlayStation 2. Elle sera aussi désormais celle de la sortie de The Legend of Zelda : Majora's Mask aux Etats-Unis. En effet, Nintendo prend le risque de publier son titre phare alors même que la console la plus attendue du moment effectuera ses premiers pas sur le sol américain. Un pari particulièrement audacieux dont l'objectif est clairement affiché par les représentants de Nintendo America : « Devant la qualité de ce nouveau Zelda, nous souhaitons que les joueurs réalisent que nous avons encore beaucoup à leur apporter. » Un coup de poker dont il sera intéressant de connaître l'issue.





On en apprend de belles grâce au journal Nikkei Industrial Daily. Ainsi, de la bouche même d'Hiroshi Yamauchi, président de Nintendo : « La Dolphin n'est pas LA priorité de Nintendo. » En version plus longue, cela donne quelque chose comme : « Nous avons décidé de prendre un peu de recul par rapport à la compétition intense qui agite l'univers de la console de salon. La stratégie de Nintendo est de se concentrer pour produire peu de titres mais à chaque fois des hits en puissance. Cela s'éloigne des attitudes de Sony que nous ne considérons pas comme un modèle. » Le président a beau ne plus être au printemps de sa vie, il n'en a pas pour autant perdu sa fameuse dent dure.

Après le succès de Pokémon Stadium, une suite reprenant les « petits monstres » de la version Gold & Silver (paru sur Game Boy Color) est actuellement en préparation pour la fin de l'année au Japon. La cartouche contiendrait cette fois-ci 251 Pokémons au lieu des fameux 151 de la première version et permettrait, grâce au 64GB Pak, de transférer toutes les bébêtes des versions Red, Blue, Green, Yellow et, bien évidemment, Gold & Silver. Ça va en faire du monde.





Alors qu'on espère tous que le prochain (et imminent) Space World soit riche en révélations concernant la Dolphin (ou Star Cube), nous savons d'ores et déjà que Nintendo compte sortir une suite de Wave Race sur sa nouvelle console 128 bits.

Portables, Arcade, divers

Nintendo a rendu public la liste des titres présentés officiellement pour la Game Boy Advance, lors du Space World qui se tiendra à Tokyo du 25 au 27 août. Parmi eux, les plus intéressants restent indéniablement Mario Kart Advance, Tekken et Silent Hill ! Déjà trois grands titres sur la toute nouvelle portable de Nintendo, ça promet.

Mario Kart Advance	*(Nintendo)*
Silent Hill	*(Konami)*
Tekken	*(Namco)*
Golf Master	*(Konami)*
Konami Wai Wai Racing	*(Konami)*
Kuru Kuru Kururin	*(Nintendo)*
Sun of Gold	*(Nintendo)*
Napoleon	*(Nintendo)*

Ô rage, Ô désespoir ! Sega envisagerait de se retirer du marché de l'arcade en Occident pour se replier au Japon. En effet, les activités arcade du groupe ne seraient absolument pas profitables ni aux Etats-Unis et encore moins en Europe. Pour la petite histoire, Sega aurait ainsi perdu près de 180 millions de francs l'année dernière sur ce secteur. Star Wars Racer Arcade, Nascar Rubbin' Racing et Slashout pourraient donc être les derniers titres à voir le jour chez nous.

Ils se seront fait la tronche pendant des mois. Ils auront brandi les poings, lancer des myriades d'avocats à l'assaut de leurs droits d auteur respectif pour finalement se réconcilier tout en buvant un bon verre de saké. Eux, ce sont Konami et Namco. Pour ceux qui ne suivent que de leur oreille sourde, je rappelle que Konami reprochait à Namco d'avoir plagier sa gamme de jeux de musique. Ne cherchez même pas à comprendre pourquoi tout à coup tout s'arrange, mais en tout cas Konami a sorti le calumet de la paix. C'est un fait.

Qui ne se souvient pas de Tales of Phantasia, le RPG développé par Namco ? Mouais, bah, ce n'est pas brillant tout cela, il va falloir réviser ses classiques. Tiens, comme Namco est généreux, vous allez même avoir droit à une séquence de rattrapage sur Game Boy Color grâce à Tales of Phantasia Dungeons. Il s'agit là d'une histoire parallèle à la série qui vous propulsera un siècle après les événements initiaux. Comme vous l'aurez compris à la lecture du titre, il sera ici question de capturer bon nombre de bestiaux (200 au total) qui vous accompagneront dans votre quête. A noter que chaque donjon sera aléatoirement créé afin de renouveler le plaisir à chaque partie.



NetPad
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr - jchieze@hfp.fr)





Arcade . Sega Hit Maker, aussi connu sous le nom de Sega Soft #3 et déjà responsable des excellentissimes Crazy Taxi et Virtua Tennis, serait prêt à remettre ça en développant deux suites. La première à voir le jour serait un Crazy kekchose qui pourrait d'ailleurs mettre en scène des bolides autres qu'un simple taxi. Pour l'instant, le mystère plane, mais plus pour longtemps





Toujours sur la brèche, Capcom a annoncé son intention de développer une série de mini-jeux et de fonds d'écran pour les téléphones portables asiatiques. Attention ne vous méprenez pas, ces mini-jeux sont plutôt des casse-tête et autres petits jeux débiles que des titres incontournables convertis pour portables. Pour compléter l'info, apprenez que le système est déjà opérationnel au Japon et s'étendra dès la fin août à Hong Kong, puis au reste de l'Asie courant automne. Espérons qu'un jour Capcom parvienne à trouver l'Europe sur une carte.

Intimement lié à la PlayStation depuis un certain temps Square fait toutefois quelques infidélités à Sony... avec la WonderSwan ! En effet, l'éditeur est l'un des plus productifs sur la portable de Bandai Dernier exemple en date, la sortie de Working Chocobo, une simulation d'élevage de la mascotte de Square. Dans le même temps, les rumeurs voulant que Bandai sorte une WonderSwan Color d'ici à la fin de l'année semblent se confirmer. A ce titre, Square devrait simultanément sortir des adaptations de Romancing SaGa et Seiken Densetsu !





L'équipe de Sega Soft #4 adore visiblement la flotte de sa majesté. En effet, après le mythique Space Harrier, la voici à l'œuvre pour sortir dans les délais Planet Harriers. Actuellement en bêta testing dans certaines salles d'arcade nippones, ce shoot profitera de toutes les dernières subtilités en matière de programmation 3D. Mais, attention, d'après Sega himself, la principale nouveauté du titre proviendrait de la possibilité de locker ses adversaires avant d'attaquer... Hum, oui, enfin, là, à mon tour de dire que de mon temps le terme « innovation » revêtait un sens légèrement plus riche. Mais bon, qui sait, la manière de le faire est peut-être plus surprenante qu'on l'imagine. Pour finir, un mode Deux Joueurs viendra apporter un peu de convivialité à un jeu dont nous n'attendons plus que quelques images pour vous en reparler.

Depuis le 14 juillet dernier, surfer sur Internet est désormais possible sur la WonderSwan de Bandai. En effet, pour la modique somme de 660 francs, le coût du Mobile WonderGate développé par NTT Docomo, les joueurs nippons peuvent consulter leurs mails, jouer aux 17 premiers jeux on-line de l'éditeur, mais aussi downloader des goodies plus ou moins variés. Une extension qui ne cesse de rendre la WonderSwan attractive et unique... en attendant la sortie de la Game Boy Advance.

Que cela serve de leçon à tout le monde : même des géants comme Nintendo peuvent s'emmêler un peu les pédales. En l'occurrence, le problème touche le développement de la trilogie Zelda sur Game Boy Color ! Rien que ça. En effet, à cause d'un problème de synchronisation entre les trois opus, il ne faudra désormais plus compter avec trois jeux, mais seulement deux titres. Dommage, mais les fans devraient néanmoins préférer cela à un système bancal. Rappelons que le jeu permettra de commencer avec une cartouche et ensuite de débuter l'aventure suivante en observant des changements liés à vos actions dans l'autre jeu. Dernière mauvaise nouvelle : le jeu a été reporté à la fin de l'année au Japon.

Namco comperait adapter Ridge Racer V en arcade. A ce jour, Ridge V reste effectivement le titre le plus populaire de la PlayStation 2 et serait facilement convertible grâce à la carte d'arcade compatible PS2. Il s'agirait là d'une première tant à l'accoutumée le chemin se fait plus de l'arcade à la console, et non le contraire.

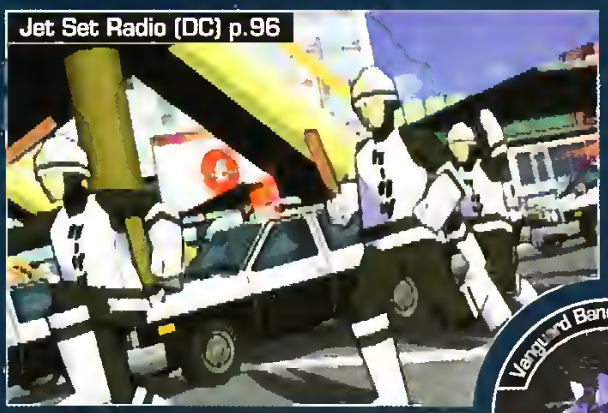




Sources (liste non exhaustive) : Gaming News, GameSpot, NextGeneration, Sega Hour, Modmag, Cube, GameSpot, Game Online, Eurogamer, Time News online, PSX, Godwars Sky

Toutes les sorties japonaises et américaines

Ne vous fiez pas au petit nombre de Zoom, comme on manquait de place, on a eu l'idée de vous concocter un petit booklet spécial import rien que pour vous. J'vous dis, on est des mecs cools. Les deux événements de cette rentrée sont, bien entendu, Grandia 2 (DC) et Final Fantasy IX (PS) qui laissent de côté l'univers techno-ringardo lourdingue du huitième opus pour se recentrer sur la magie et une ambiance nettement plus heroic fantasy. Qui s'en plaindra ? Sinon, la Dreamcast nous fait une brillante démonstration de ses capacités techniques avec Jet Set Radio. De quoi faire rougir de honte la PlayStation 2. Une fois encore les joueurs devront se contenter de productions sans grand intérêt. Oui, on commence sérieusement à s'impatienter. Ah, au fait, spéciale dédicace à Konami qui, avec J-League 2000, a complètement raté son entrée sur la PS2 (voir booklet). Heureusement, il se rattrape grandement avec Winning Eleven 2000, la version nettement améliorée (debuggée même) du célèbre ISS Pro Evolution version française : excellent !







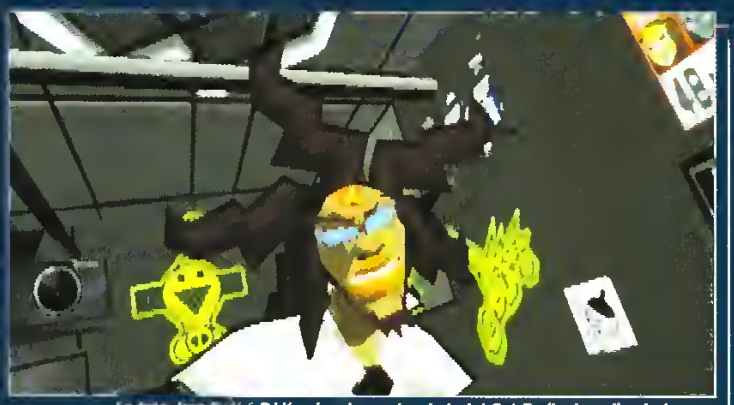




Dreamcast

Jet Set Radio

Parmi les jeux les plus attendus de l'été, Jet Set Radio peut se targuer d'être, au final, le plus fun et le plus original. Impossible de décoller. C'est simple, ma première partie a duré trois jours ! Il y a des signes qui ne trompent pas...



Le très bien réalisé DJ-K anime les ondes de la Jet Set Radio, la radio pirate de votre groupe.



Le gang Joypad gagne du terrain...





À l'heure où les jeux de caisses et de baston se multiplient, se suivent et se ressemblent, les concepts novateurs font souffler comme un vent d'air frais sur nos visages délavés par... Ok, j'arrête là, désolé pour ce début d'envolée. Avouez simplement que l'originalité, ça peut faire du bien quand même, surtout quand le fun est au rendez-vous... Et c'est bien le cas avec Jet Set Radio (JSR), qui mise tout sur un concept assez simple, certes, mais possède un feeling unique, une réalisation hors normes et une personnalité juste super-débordante !

LA CLAQUE !

Vous vous ferez bien une petite idée sur la réalisation du jeu, en matant les quelques photos d'écran qui ornent ces pages, mais il faut vraiment voir tourner JSR pour se rendre compte du niveau technique atteint par l'AM#6 de Sega (récemment rebaptisée Smile Bit). Le procédé utilisé par cette jeune et talentueuse équipe repose sur un subtil mélange entre le cell-shaded et la 3D... « Ouais, l'effet 2D sur la 3D, c'est bon, on connaît déjà », me répondrez-vous nonchalamment. D'abord, vous ne me parlez pas comme ça, hein, j'suis pas un chien, moi. Et puis, ensuite, détrompez-vous, car le rendu est cette fois super-impressionnant. Tout d'abord, les personnages possèdent vraiment du volume, autant que s'ils avaient été polygonisés et texturés normalement. Idem concernant les animations, qui sont variées et hyper-détaillées. J'ai eu beau chercher un long moment les failles du procédé, il n'y en a pas ! Au niveau des collisions avec le décor, par exemple, le personnage perd légèrement l'équilibre lorsque vous passez trop près d'un mur, il se débat dans les airs avant de s'écraser au sol, si vous sautez de trop haut, etc. En fait, on a vraiment l'impression de diriger le héros d'un dessin animé jap' (les développeurs en sont d'ailleurs friands). Et je ne vous parle pas de la gestion des ombres, qu'il s'agisse de celle

Jet Set Radio

Editeur	Sega
Dispo. Europe	Fin 2000
Genre	Roller Graffiti !
Nbre de joueur	1
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui (sauvegardes)
Spécial	VGA Box, Vibration Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

du personnage portée sur le décor (là, c'est carrément mieux fait que dans Shenmue) ou de l'inverse. Vraiment, les gars de Smile Bit sont arrivés à parfaitement maîtriser leur technologie, tout tourne rond, du grand art ! Ajoutez à cela des environnements urbains en 3D d'excellente facture et simplement gigantesques, la circulation dans les rues, les gens qui se baladent sur les trottoirs, et vous comprendrez la prouesse technique, quais, on peut le dire comme ça !

UN HABILLAGE DE TRÈS GRANDE CLASSE

L'autre force de JSR réside dans son ambiance unique. Il se dégage des parties un délire et une joie de vivre vraiment excellents. L'atmosphère est empruntée au quartier djeun's de Tokyo, Shibuya, dans lequel on peut admirer le look extravagant de certains jeunes nippons branchés. Les différents personnages du jeu en sont d'ailleurs les stéréotypes : grosses lunettes vertes, T-shirts flashies, maquillage, combinaisons larges, chapeaux d'aviateur fluos... Tout ce qui arrête le regard est bon à porter ! Les couleurs fusent donc dans tous les sens, tandis que ce beau petit monde bouge en rythme sur l'excellente bande son du jeu, qui vous fera sans arrêt battre la tempo de la tête. En effet, une fois la partie lancée, il n'y aura plus aucun blanc sonore, y compris durant les loadings. Les morceaux s'enchaînent les uns après les autres non-stop, comme mixés par un DJ. Génial. Mais ça ne s'arrête pas là, car en dehors de l'ambiance graphique et sonore, il y a quand même un jeu et des situations bien délirantes... Tiens, d'ailleurs, il serait peut-être temps de vous parler du jeu, justement.

Tony Hawk et Crazy Taxi sont dans *un shaker*...



GRINDER, GRAFFER ET DODGER LES KEUFS

L'action de JSR se déroule dans trois quartiers de Tokyoto. Vous incarnez, en début de partie, un jeune branché du nom de Beat qui, comme bon nombre de ses semblables, a deux passions : le roller in line et les graffitis. Votre première mission consistera à gagner la confiance et le respect de deux autres personnages, afin d'intégrer leur groupe. Rassurez-vous, il s'agit d'un petit tutoriel pour se familiariser avec les commandes simples du jeu (un bouton pour sauter, un autre pour grafer et un dernier pour reculer). Vous apprendrez ainsi à sauter sur différents modules (rampes d'escalier, murets, etc.) pour grinder, à vous aider des voitures pour aller plus vite dans les montées, ou encore à ramasser des bombes de peinture pour exprimer votre art sur les murs de la ville. Vous serez ensuite lancé dans le vif du sujet... Depuis votre QG (un garage, comme dans Hélène et les Garçons, mais en plus underground quand



Il est possible d'entrer dans les immeubles ou les maisons pour accéder à certains endroits cachés ou simplement trouver un raccourci.





Quand vous êtes poursuivi, il y a toujours moyen de vous en sortir. Ici, le commissaire est dégoûté de vous avoir perdu !

Politiquement incorrect ?

Aux States, JSR serait déjà au cœur d'une petite polémique . Bah ouais, des djeuns' fringues bizarrement, de la zique Hip Hop, tout ça En plus, le but du jeu est quand même de détruire le matos urbain, de peindre les murs avec des trucs affreux et de fuir les keufs avec classe . Bref, l'association « Keep America Beautiful » (on a tous notre Famille de France, apparemment) se devait de réagir Heureusement qu'ils sont là. Ils ont déjà envoyé un mail de plainte chez Sega, histoire qu'ils fassent quelque chose avant la sortie de la version US . Autant dire que ça craint, même s'il n'y a encore rien de plus concret et de plus sérieux à annoncer pour le moment Voila, suite au prochain episode



Un bijou de créativité et de fun !

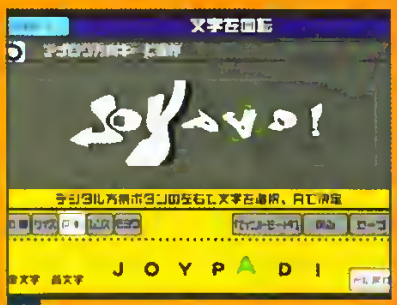
Note 8/10

Yo ! Exprime-toi brother

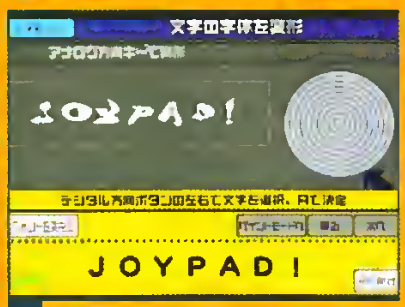
Les graffitis de JSR sont divisés en trois catégories : petit, moyen et large. En début de partie, vous n'en possédez qu'un de chaque, mais il sera ensuite possible d'en récupérer plein d'autres dans les différents niveaux. . Sympa, hein ? Mais le plus fun dans tout ça, c'est que vous pouvez créer vous-même vos œuvres ! Simple d'utilisation, l'éditeur de graffitis vous permettra de réaliser rapidement d'assez jolies choses. De plus, grâce à l'option Internet du jeu (uniquement disponible au Japon pour le moment), il sera même possible de les échanger entre joueurs ou, mieux, de télécharger une image au format Jpeg pour l'incruster en tant que graff' dans le jeu. Vous imaginez ce que donneraient les murs de Tokyoto, s'ils étaient recouverts de posters de Pamela Anderson ? Mmmm, ouais, ça serait plutôt classe.



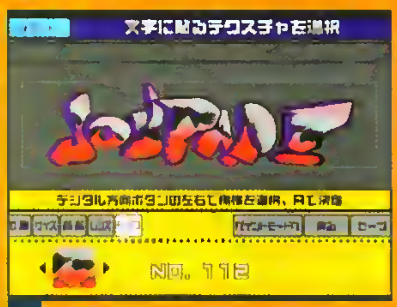
1 *On commence par écrire Joypad...*



3 *Hop, on déplace, on agrandit, on met en relief...*



2 *On déforme ensuite les lettres, c'est plus stylé comme ça...*



4 *Placage de texture et... Ayé, voilà... « C'est pas d'la balle mon feugra ? »*



Les petits graffitis ne nécessitent qu'un seul coup de bombe, on peut donc les faire en grindant.



Quelques rares passages offrent ce genre d'angle de vue peu jouable mais magnifique.





Ne laissez pas les flics vous attraper et semez-les vite fait, ils sont super-collants.

même), vous partirez dans l'un des 3 quartiers de la ville (il y en a en fait 3 gigantesques, divisés en 3 sous-quartiers) pour commencer à gagner de la notoriété. En oui, car 3 autres gangs vous font de l'ombre, et il faudra être assez rapide pour remplacer leurs graffs' par les vôtres, en un minimum de temps (ça s'appelle du « toyage » un langage de tagueur, et c'est pas bon esprit de faire ça, perait-il). Mais tout serait trop facile s'il n'y avait que le temps pour vous arrêter, il faudra aussi faire face aux forces de l'ordre ! Des tas « équipés de matraques » viendront en effet vous rendre visite, dès la première mission. Une fois à vos trousses, il vous faudra les semer en grindant sur les éléments du décor, en sautant sur les toits, etc., tout en finissant de graffer le niveau ! De nombreuses missions s'enchaînent ainsi, les situations délirantes s'installant peu à peu, alors que les forces de l'ordre se tuent à vous attraper en sortant une artillerie de plus en plus lourde (matraque, lance-flammes, ils iront jusqu'à utiliser les tanks et hélicoptères de l'armée !). Vous finirez même par avoir affaire à un gang de mafieux, dont le parrain désire devenir le maître du monde grâce à un vinyle diabolique ment groove... Ça ne manque pas d'humour, et l'on prend un réel plaisir à avancer dans ce scénario de fou, en graffant partout et en faisant des transferts d'extraterrestres à la Tony Hawk... D'autant que la maniabilité est exemplaire. Enfin, une fois le jeu terminé, vous pourrez, bien sûr, recommencer depuis le début, mais surtout participer à 3 challenges différents dans l'intégralité des quartiers !

UN MUST HAVE ?

Bon, il manque bien deux trois petites choses à JSR pour atteindre des sommets, comme un mode Deux Joueurs ou même la possibilité de faire soi-même les figures de son choix (les grinds sont plutôt variés mais dépendent de situations et non de manips'), je ne vous sortirai donc pas le couplet : « ce jeu justifie à lui seul l'achat de la console »... Mais si vous avez une Dreamcast, en tout cas, allez-y, foncez, c'est trop bien Jet Set Radio !

Julio

Note 5/10

Sorcerous Stabber Orphen

Après Lodoss War sur Dreamcast (en zoom également dans ce numéro), Kadokawa continue sa conquête 128 bits avec Orphen... On s'attendait à un véritable Action-RPG, mais il ne s'agit finalement que d'un très basique jeu d'Action/aventure... En avant les déceptions.



Les effets de lumière sont très réussis.



Ah ici on a l'un d'effet le plus utilisé dans le jeu !

Des combats trippants, mais des phases d'action/plate-forme pitoyables !

C'est bizarre. Orphen est passé plutôt inaperçu jusqu'à aujourd'hui, Kadokawa n'ayant pas dévoilé grand-chose durant le développement... On sait simplement qu'Activision s'est déjà approprié les droits d'édition pour l'Occident, mais rien d'autre. Cependant, après avoir pu reluquer deux-trois photos du jeu, il y a quelques mois, je dois dire que je l'attendais pas mal. Il semblait d'abord très beau, les phases d'action avaient l'air sympa, les combats encore plus et puis j'adore les bons Action-RPG, alors... Je n'envisage pas à croire le père Gilium qui, ayant vu le jeu tourner à l'E3, me disait qu'il n'y avait vraiment pas de quoi fouetter un chat... Et c'est vrai, il avait raison, je suis déçu, snif.

DU GÂCHIS !

Commençons par le début : j'allume la PS2, j'insère le DVD d'Orphen et hop, j'entame une partie. Dialogues, dialogues, dialogues... Ouahh, le début du jeu est digne d'un Star Ocean 2 ! En revanche, c'est plutôt bien foutu, cool. Ah, ça y est, je dirige le personnage et... Première déception : le premier niveau est constitué de plusieurs petites pièces et cette foutue caméra n'est jamais bien placée ! Beurk, j'ai la tête qui tourne à force de vouloir la replacer correctement. Bref, cette phase de jeu dure deux minutes et me voilà reparti pour un quart d'heure de dialogues ! Rhaa, ça commence à m'énerver, mais je persévère pour entrer vraiment dans le vif du sujet. En fait, les phases de jeu sont de deux types : Action/Plate-forme et Combat. On se balade dans une minuscule map, on ouvre des coffres, on trouve son chemin sans aucune difficulté, ça dure trois minutes et ayé, un petit combat. C'est fou ce que cette première phase est ridicule, vous ne ressentirez aucun sentiment de liberté, vous bâillerez en faisant avancer votre personnage et vous vous arracherez les cheveux dans certains passages nécessitant un brin d'adresse (c'est super-rare, quand même). Certes, en progressant dans le jeu, les maps s'élargissent un peu, l'interactivité augmente, le challenge aussi, mais franchement, si on enlève le (superbe) réalisation 128 bits, pleine d'effets de lumière et de motion blur (ils abusent de ce dernier effet, d'ailleurs, mais moi j'aime bien), il ne reste quasiment rien... Par contre, je ne serais pas aussi critique sur le système de combat, qui n'a rien de révolutionnaire mais reste franchement trippant ! Vous pouvez vous protéger, attaquer à l'épée (combos possibles) et utiliser différents sorts, pour venir à bout des diverses hordes et des énormes boss... Bref, c'est bien foutu, péchu et vraiment amusant. D'autant que la mise en scène est intéressante, avec de vastes mouvements de caméra qui intensifient l'action... Attention toutefois, en dehors des combats, la mise en scène et le rythme général sont super-lourds ! Bref, la déception est grande et le sentiment de potentiel gâché énerve un peu. En tout cas, si vous aimez le style Manga (le jeu est tiré d'une série jap'), les combats tendance RPG mais en temps réel, et puis surtout si vous crevez de faim avec votre PS2, laissez-vous tenter en occaze... Mais attention, vous serez déçu ! Surtout que là, je suis sûr que vous êtes en train de baver sur les photos en vous disant que je suis trop difficile...

Julo



Sorcerous Stabber **Orphen**	
Editeur	Kadokawa Shoten
Dispo. Europe	Printemps 2001
Genre	Action/aventure
Nbre de joueur	1
Sauvegardes	Oui (30 KB)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui (sauvegarde)
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

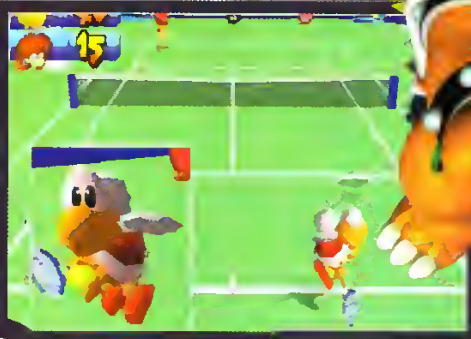
Mario Tennis 64



Décidément, le tennis est à l'honneur ces derniers temps ! Après l'excellentissime Virtua Tennis, c'est au tour de la N64 de revisiter le coup du service/volée... A la sauce Mario & Cie.







Les services canons sont, bien entendu, de la partie, même si leur efficacité n'est pas toujours évidente.

Durant sa longue et prolifique carrière, Mario aura tout fait : peintre, golfeur, pilote de kart... Il lui manquait toutefois une corde à son arc, ou plutôt à sa raquette, devrais-je dire, sans vouloir faire un jeu de mot aussi naze que facile. Car, oui, l'inusable plombier découvre aujourd'hui les joies du tennis, par l'entremise du studio Camelot, déjà responsable de Mario Golf et de l'excellente série des Everybody's Golf. L'objectif ? Nous pondre un jeu de tennis facile d'accès, bon enfant et bourré de sympathiques petits challenges. En clair : une cartouche pour les cosses ? Assurément, même si, comme dans toutes productions estampillées Nintendo, la marge de progression est importante et le gameplay plus riche qu'il n'y paraît... Bon, je vous ferai grâce du scénario sans intérêt, théâtre d'un affrontement tennistique entre le plombier et ses comparses, et toute la clique des méchants de service, Wario en tête, mais aussi Waluigi (un nouveau perso, cousin éloigné de Luigi). Par contre, question modes de jeu, on n'est pas franchement déçu. Matchs solo, Multi-joueurs jusqu'à 4, Championnat, Challenges divers et variés (voir encadré), le tout avec 14 persos disponibles, plus quelques autres cachés... Au moins, les p'tits gars de Camelot se sont défoncés pour nous offrir une cartouche blindée de surprises !



De nombreux petits effets visuels rendent les échanges assez dynamiques. Mais rarement intenses.

FACILE D'ACCÈS

Une fois sur le terrain, la prise en main des joueurs ne pose strictement aucun problème. Les coups sont faciles à sortir et les différents types d'attaques tous de la partie. A l'aide des boutons A et B, on peut faire des lifts, des coupés, des amortis et des lobs à la chaîne (pour ces deux derniers, il faut combiner les deux touches), et faire varier leur intensité et leur angle comme bon nous semble. Bref, après quelques instants de jeu, on parvient à faire durer les échanges et même à enchaîner quelques belles combinaisons. Mais attention, question intensité, Mario Tennis n'a rien à voir avec Virtua



Dans la plus pure tradition multi-joueurs des titres Nintendo, les doubles sont à l'honneur !

Mario Tennis 64

Editeur	Nintendo
Dispo. Europe	Décembre 2000
Genre	Jeu de tennis
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Cartouche
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Variable
Continue	Infinis
Spécial	Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Un jeu facile d'accès, proposant beaucoup de challenges sympathiques

Note
7/10





Quatre surfaces sont à l'honneur : gazon, terre battue, synthétique et Quick.





Tennis. Beaucoup moins speed et nerveux, les matchs n'ont pas cette intensité qui rend Virtua si trippant. Non, ici, on joue peinard, sans se prendre la tête. Les persos sont rigolos tout plein, les animations bien foutues et le spectacle assuré par quelques coups spécieux propres à chaque « tennisman ». Moralité : on fait assez vite le tour du mode Normal, et à moins de jouer à 4, on risque de s'ennuyer assez rapidement. Reste alors les challenges annexes, agréables en solo et qui prolongent sensiblement la durée de vie de la cartouche. Question réalisation, on se situe dans la bonne moyenne de la N64. Visuellement, on ne peut certes pas qualifier Mario Tennis de chef-d'œuvre (ça sert à quoi un Ram Pak, déjà ?), mais il propose quand même quelques petit-s fioritures intéressantes, comme les replays super-classes, avec ralentis à outrance et angles de caméra pas possibles.

En fait, à y regarder de plus près, le plus gros problème de Mario Tennis, c'est qu'il arrive juste en même temps que Virtua Tennis, et qu'il ne supportera pas la comparaison. Maintenant, tout le monde ne possède pas une Dreamcast, et vu que le tennis n'est pas franchement bien représenté sur N64 (à part Yannick Noah, y a rien d'autre), Mario Tennis tire finalement assez bien son épingle du jeu. Cependant, il faut bien admettre que si vous n'êtes pas un grand fan du bestiaire made in Nintendo, la cartouche ne présente pas un intérêt « sportif » démesuré...

Elwood

Modes spéciaux

En marge des matchs classiques, Mario Tennis offre d'autres possibilités de jeu un peu plus décalées. On trouve, par exemple, un mode dans lequel vous devez renvoyer la balle à l'adversaire en la faisant passer à travers des anneaux situés au niveau du filet. Pour gagner, c'est simple , vous devez en toucher plus que l'autre joueur ! Un autre mode vous oblige, quant à lui, à renvoyer systématiquement un flot incessant de balles propulsées du fond de court adverse par des plantes carnivores. Marrant cinq minutes, mais bon En fait, le challenge le plus intéressant est le mode Bowser. Là, un peu à la manière de Mario Kart, vous récupérez des options (carapaces vertes ou rouges, peaux de banane, éclairs, champignons .) que vous pouvez envoyer sur l'adversaire pour le gêner dans ses déplacements. Probablement le mode le plus original et le plus fun du jeu !











Chaque perso bénéficie de coups et d'un style de jeu spécifiques.





Winning Eleven 2000

PlayStation

Note 10/10





ISS revient ! Cette version J-League ne sortira probablement jamais chez nous, mais vu qu'on est des dingues d'ISS ici, on pense à nos semblables et on se propose de leur faire rapidement un point sur cette nouvelle édition du jeu de foot le plus culte du monde !



Graphiquement, le jeu est un peu plus fin que son aîné.



Une belle tête par-dessus la défense.







Ça va bientôt faire un an qu'on essaye de bosser correctement à la rédaction, mais c'est impossible... Un jeu de foot fantastique a débarqué un jour dans nos locaux, et là c'était fini ! Les parties se sont enchaînées non-stop, tous les jours, pendant des mois et des mois. On se retrouvait même le week-end pour organiser des petits tournois ! On s'est créé un petit vocabulaire spécifique, au fur et à mesure, vu qu'on jouait avec la version jap' et que les commentaires nous faisaient bien marrer... « Ça sent le crica ! », « japanchouné ! », « kaktôô ! », « liquide cohen ! » sont autant de cris de guerre qui auront empêché de bosser même ceux qui ne jouent pas au jeu ! Bref, on s'en souviendra longtemps et le délire est loin d'être fini... Il est vrai que Virtua Tennis nous aura permis de jouer un peu à autre chose, de temps en temps, mais là ça y est, c'est reparti avec cette version J-League, qui fera parfaitement l'affaire pour qu'on patiente jusqu'à la « vraie » prochaine édition. Eh oui, car ce jeu est quasiment identique à ISS Pro Evolution... Seules différences : les équipes japonaises remplacent les équipes internationales, les graphismes ont été un brin améliorés, et le gameplay quelque peu remanié pour rendre le jeu encore plus parfait ! Ainsi, la physique de la balle est bien plus réaliste (les brutalages aussi), les dribles plus aisés, des tas de nouvelles animations font leur apparition, les défenses sont encore mieux organisées, les tirs (moins puissants, joueurs japonais oblige) rentrent moins facilement et le jeu privilégie les attaques plus complexes à l'approche de la surface... En fait, pour clarifier un peu, c'est encore plus réaliste, encore plus difficile de marquer !

IL EST POUR QUI, CELUI-LÀ ?

Une simple évolution, donc, destinée avant tout au public japonais qui pourra jouer avec toutes les stars et toutes les équipes locales... Mais les dingues d'ISS, les vrais, seront déjà aux anges avec ces quelques « bouttées » de gameplay supplémentaires. Pour les autres, la sortie de cette version J-League est très loin d'être un événement, ils ne verront même aucune différence avec ISS, si ce n'est que le jeu est en japonais, avec des équipes japonaises, etc. Bref, le 10/10 est toujours là, car niveau gameplay, c'est encore mieux... Mais l'intérêt se limite vraiment aux super-fans, vous serez prévenu !

Jules

Winning Eleven 2000

Editeur	Konami
Dispo. Europe	kaktôôôô !
Genre	simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Oui (sauvegarde)
Spécial	Dual Shock, Multitap
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

S.O.S. JEUX VIDÉO

La ligne dédiée aux jeux vidéo qui vous aide à terminer vos jeux préférés

08 36 68 75 00

Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur console

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation

Vanguard Bandits



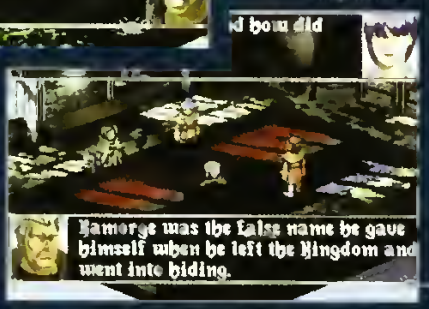
PlayStation

Note 6/10

C'est amusant comme on devient indulgent face aux productions d'un genre peu commun. Pour les amateurs de Tactical RPG, en effet, Vanguard Bandits doit être pris comme une excellente nouvelle.



Le scénario, sans verser dans l'extraordinaire, comporte son lot de rebondissements et de surprises.



De courtes scènes animées peuvent être activées pour précéder chaque action.





Une très bonne idée : suivant l'angle d'attaque, on peut choisir plusieurs défenses et pouvoir ainsi plus ou moins de risques.



Des caractéristiques assez nombreuses pour qu'on puisse vite différencier les personnages.



C'est vrai quoi, à part les très bons Vandal Hearts 2 et Front Mission 3, c'est pas la foule au pays des Tactical RPG. Alors, à vue de nez, Vanguard Bandits n'est peut-être pas aussi motivant qu'un Final Fantasy Tactics, mais il offre néanmoins quelques heures d'un gameplay bien ficelé. Vous incarnerez Bastion, un jeune homme en passe d'être le centre d'un conflit d'intérêts entre diverses nations dans un monde mi-technologique, mi-médiéval, comme les Japonais savent les faire. Plusieurs factions s'y font la guerre, la plus puissante étant l'Empire de Junaris, dont les armées sont menées par Faulkner, un terrible combattant qui se révèlera vite être votre pire ennemi. Ouvrant aux côtés du petit royaume de Pharesia, vous aurez loisir d'en apprendre plus sur les forces en présence tout au long des 20 chapitres de l'histoire. Ah, j'oubliais : vous combattrez à l'intérieur des ATACs, des mechas d'une vingtaine de mètres de haut, tirant leur énergie de pierres magiques... C'est plus excitant comme ça, non ?

APRÈS TOUT...

Vanguard Bandits n'est pas beau. Il est même plutôt médiocre côté graphisme. Les cartes manquent de couleurs et d'effets de matière, les ATACs ne font pas partie des plus beaux mechs dessinés par le Japon, les personnages n'ont pas tous un charisme évident... Bref, ce n'est pas avec ça que Vanguard Bandits accroche. Cela dit, ce n'est pas là non plus la catastrophe. La catastrophe se situe davantage du côté des musiques ! Répétitives, mal sonorisées, peu nombreuses : en un mot comme en cent, elles sont horriblement nazes. Bah alors, du mauvais poil, le RaHaN ? Non, c'est juste pour insister sur le fait qu'avec des faiblesses techniques aussi énormes, Vanguard Bandits s'en sort bien tout de même. Tout ça grâce à un scénario sympathique, mais surtout un gameplay fort agréable. Très simple de prime abord, l'évolution des personnages suivant des caractéristiques nombreuses, la possibilité de développer des capacités de pilotage particulières, et de bonnes idées dans l'ensemble pour le gestion des batailles en font, en effet, un titre qui n'a peut-être pas la richesse d'un Final Fantasy Tactics (référence incontestée dans le genre) mais qui assure sa pérennité auprès de l'amateur de TRPG. Avec un scénario bien ficelé et des traductions anglaises excellentes, Vanguard Bandits est un titre qui mérite de figurer dans la ludothèque des amateurs en mal de Tactical RPG.

RaHaN

Vanguard Bandits

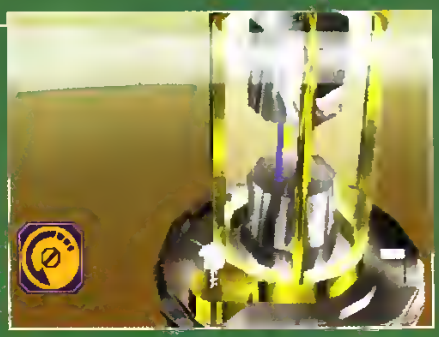
Editeur	Human/Working Designs
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Tactical RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui (sauvegardes)
Spécial	Démo disc de Lunar 2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

PlayStation

Note 8/10

Suzuki Bakuhatsu

Depuis le Tokyo Game Show d'avril, ce jeu commençait à me travailler sérieusement. Maintenant qu'il est sorti, je peux enfin vous présenter mon coup de cœur, qui malheureusement ne sortira, a priori, jamais en France.



Attention à bien vérifier le sens du tournevis avant de dévisser, certains mécanismes péteront à la moindre erreur !



Elle a quand même une sacrée tronche, l'actrice qu'ont trouvée les gars d'Enix.

Le jeune Suzuki est une Japonaise tout ce qu'il y a de plus banal : 1m65, cheveux noirs longs, visage ni laid ni gracieux, existence ni triste ni haletante. Heureusement, un admirateur secret lui envoie, de temps en temps, des colis piégés, qu'elle doit donc désamorcer si elle ne veut pas mourir. Les bombes peuvent se trouver n'importe où : dans une orange, un moteur, un pistolet, un verre de café frappé, pour ne parler que des premiers niveaux. Pour neutraliser toutes ces saletés qui lui arrivent d'un peu partout, le jeune Suzuki aura toujours avec elle, aussi étrange que cela puisse paraître, un arsenal du style « le petit démineur facile », tel que tournevis, pince, scotch épais, clef anglaise, etc.

UN PEU FLIPPANT, TRÈS TORDU

Appelé à devenir un titre culte, Suzuki Bakuhatsu est un jeu au déroulement vraiment dérangé. Entre chaque phase de jeu, un roman-photos complètement déjanté vous fait part de la nouvelle bombe à désamorcer. Situations débiles, photos débiles, musique débile, tout est bon pour faire dire à celui qui verra ce jeu pour la première fois : « Ils fument aussi le thé vert au Japon… ». Le jeu en lui-même est un puzzle/réflexion très intéressant et surtout incroyablement original. Face à la bombe, les mouvements possibles sont assez limités, histoire de ne pas vous faire perdre le temps. La bombe ne pouvant être bougée que dans certaines directions selon l'angle de vue avec lequel on la regarde, il sera rapide et aisé de trouver les endroits à examiner. De temps en temps, vous trouverez sur la bombe des petits papiers avec un indice sur son désamorçage, malheureusement en japonais. Et c'est bien dommage, car généralement, il y est écrit « Ne pas couper le fil droit ». Réellement amusant, ce petit casse-tête original et déjanté mériterait de sortir chez nous. Mais attention, tel quel, avec les passages super-métaphysiques, appelés je le répète, à devenir cultes. Un jeu très sympa, à essayer.









Ici, il ne faudra pas faire bouger les vis autour des flèches rouges, sous peine de voir la paire de ciseaux trancher le fil, et boum !

Suzuki Bakuhatsu	
Editeur	Enix
Dispo. Europe	Et boum !
Genre	Puzzle game
Nbre de joueur	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Spécial	Compatible PS2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

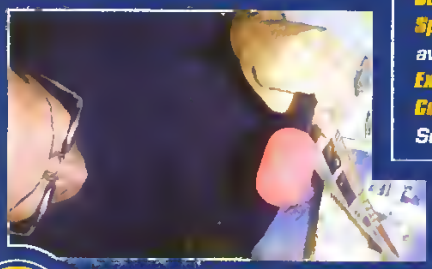
Dream Audition

Editeur Jaleko • **Dispo. Europe** Super-jamais ! • **Genre** Karaoké • **Nbre de joueurs** 1 ou 2 • **Sauvegardes** Oui • **Niveaux de difficulté** 3 • **Difficulté** Difficile • **Continues** Aucun • **Spécial** Fonctionne avec micro USB • **Existe sur** Arcade • **Compréhension de la langue** Super-indispensable •

Note
9/10
pour les japonisants

Note
1/10
pour les autres









Les Japonais et ceux qui parlent le japonais ou s'y intéressent le savent bien, c'est une langue syllabaire, et donc facile à découper en données informatiques. C'est en se basant sur ce principe que l'équipe de Jaleco a développé ce jeu de karaoké. Sur 100 chansons (le top 50 japonais et quelques chansons de vieux animés), vous allez devoir en choisir 3 et les chanter. La PlayStation 2 va ensuite, en temps réel, vérifier, grâce au spectre de votre voix, si vous chantez juste, et comparer ce que vous allez dire aux syllabes qu'elle a en mémoire. Disons-le tout net : techniquement, le jeu est bluffant, mais complètement injouable pour qui ne connaît pas les chansons japonaises, le japonais et une dizaine d'amis dans le même cas pour rigoler. On notera sinon, pour jouer seul, un mode Produce intéressant, dans lequel on fait des disques, qui se vendent ou non selon la performance lors de l'enregistrement.

Maestro Magic

Editeur Global A Entertainment • **Dispo. Europe** Pianissimo • **Genre** Rythme et action • **Nbre de joueur** 1 • **Sauvegardes** Si • **Niveaux de difficulté** 3 • **Difficulté** Arduo • **Continues** Si, sconfinato • **Spécial** Adoperar le Maestro Music Controller • **Existe sur** PS2 • **Compréhension de la langue** Inutile •
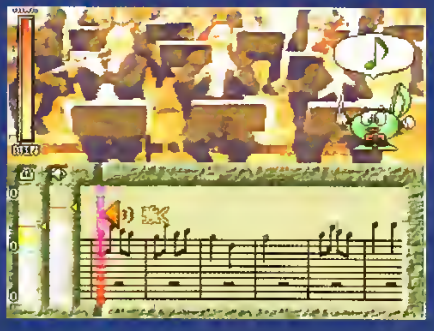
PlayStation

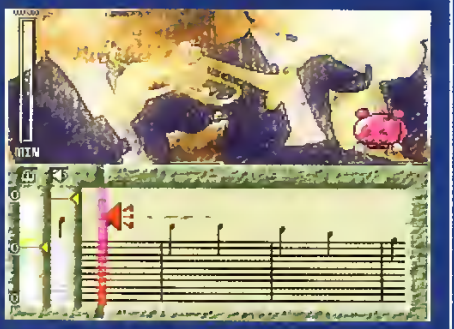
Note
6/10

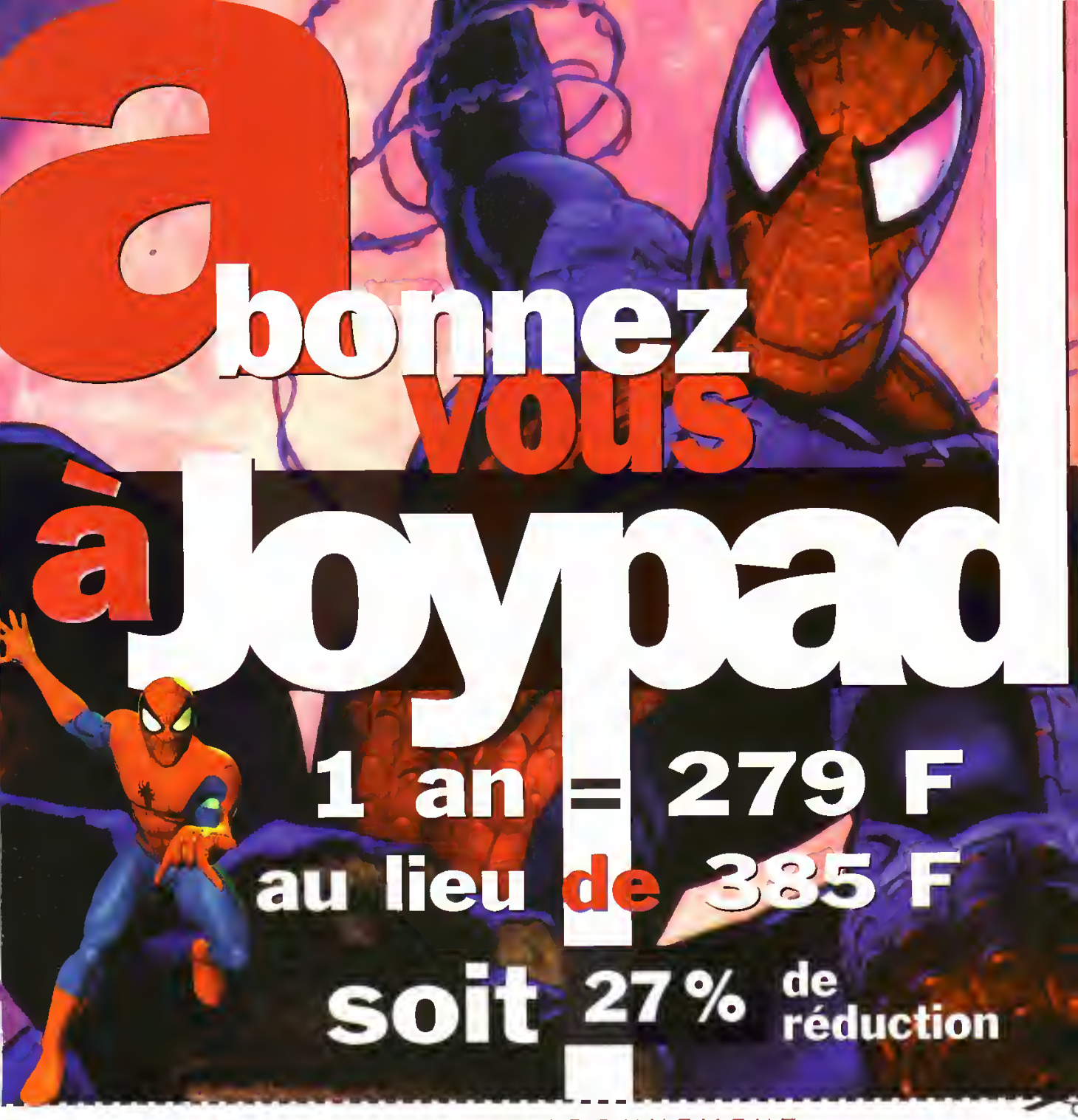
« Ce qu'il y a de bien avec les chefs d'orchestre, c'est qu'ils sont payés à rien foutre, avec leur p'tit bâton. » Combien de fois vous est-il arrivé de penser cette aberration ? Hmm, espèce de vieux jaloux. En fait, vous êtes écœuré de voir qu'en agitant un bâton, on peut se payer une plus jolie bagnole que la vôtre, hein ? Enfin, c'est cool, grâce à ce jeu, vous allez comprendre que MC d'orchestre, c'est loin d'être tranquille ! Le principe du jeu, sur le papier, est très simple : il suffira de faire bouger la baguette de haut en bas en mesure avec le rythme de chaque morceau (des classiques, ou la musique justement classique). La difficulté du jeu consistera à rester en rythme du début à la fin d'une musique, tout en en changeant l'ampleur. En effet, s'il est écrit fortissimo, vous allez devoir faire de grands mouvements, tandis qu'un passage piano vaire pianissimo se fera avec des petits mouvements. Assez dur à maîtriser, le jeu perd tout son intérêt une fois que l'on a compris comment rester en rythme : battre du pied. Rigolo mais vite lassant et tellement moins énergique qu'un Dance ou qu'un Pop'n Music Animelo (testé dans ce numéro).











BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre polement dans une enveloppe affranchie à : Joypod ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

JPP00

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11n^os) à Joypad au prix de 279 F seulement au lieu de 385 F**

soit 106 F d'économie !

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ❑❑❑❑❑ VILLE .....

Je joins mon reglement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Expire le ❑❑ ❑❑

Signature

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Abonnement Belgique : JOYPAD rue Charles Parenté 11 1070 Bruxelles 1 an (11Nos : 2300 FB. N° banque : 210 0881122 19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers sur demande au 01 55 63 41 14.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par ce 1 les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Toutes les sorties japonaises et US

On le sent, c'est une tendance très nette au Japon : la recherche de l'originalité. Ras le bol des courses de caisses, des jeux de baston trop classiques (voir nos News Japon pour l'événement baston) ou des sous-Resident-like. On trouvera certains des titres suivant curieux mais ils auront au moins osé sortir des sentiers battus. Le courage étant une vertu rare, il convenait de la saluer.

Arcade Greatest Hits Volume 1

Dreamcast

Certains d'entre vous se foutent royalement de ce que va nous livrer Dreamcast (les données internationales) d'autres trouvent judicieux de ressortir des compilations de titres qui ont connu le succès sur d'autres machines 32-Bits (bon sang, comment l'habitude, on n'y échappera pas, il y aura toujours des vieux pour dire que les jeux vidéo, c'était mieux ; il y a vingt ans déjà, on jouait à Space Invaders 2000, Defender 2, Galaxian, Sinistar... Je sais qu'on va me faire beaucoup de peine en mentionnant le Sinistar 2000, mais aujourd'hui, ces titres ne vieillissent plus grand-chose sur le plan ludique. Le plus, on trouve quelques émulateurs sur le marché pour jouer à ces jeux sans débourser de fric dans des bornes d'arcade. Bref, compilation Midway, chez vous n'avez pas d'arcade et les compilations sont votre seule vie... Alors, la décision... on ne peut



Roku Ni Natsuyasumi



Roku Ni Natsuyasumi



Arcade Greatest Hits Volume 1







plus rien pour vous... Il y a plein de bons titres en ce moment sur Dreamcast, alors vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Willow

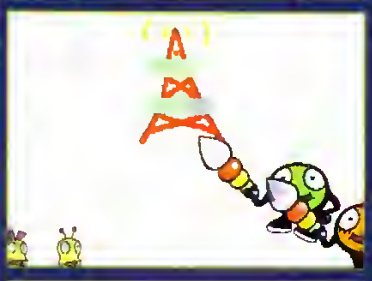
1 *Editeur : Midway*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie Européenne : Never !

Bikkuri Mouse

Pour bien montrer que la PS2 : Un port USB qui fonctionne, Sony nous propose Mario Party 2 ! Ah bon ? Non ? Ah bon, désolé... Cela voudrait dire que... ?! Qui, c'est sûr. Jouer avec une souris, Mais bien sûr, pas une souris spéciale PS2 qui n'ait rien d'autre et qu'on n'utilisera plus jamais. Non, n'importe quelle souris 2 boutons + molette USB ! Bon, passé ce moment de malaise intense (tu penses...), on va bien dans









le jeu : l'ambiance graphique idéalement. En gros, le but du jeu est de faire des gentils vers des portails, et de sélectionner l'objet magique pour voir ce que cela donne. Ainsi, on trouve un grand vase maman et hop, il se transforme en un lieu qui fait office de point de sauvegarde. A chaque nouvelle maison visitée, les choses que vous n'avez pas encore vu deviennent téléportées. Gonflé, pour ses toutes débuts.

Grey

3 *Editeur : Sony*
Compréhension de la langue : Tiep
Sortie européenne : Bikkuri Man ?

Boku No Natsuyasumi

Dans 150 ans, quand la couche d'ozone sera percée et que 5 minutes passées dehors donneront le cancer de la peau, on se remémorera avec nostalgie les journées de vacances d'été passées à se baigner à chasser des papillons, à jouer aux billes dans la boue, à se chamailler gentiment, à se raconter des histoires, etc... Mais pour l'instant, mieux vaut le faire réellement que se jouer un jeu pour se rêver, non ? Les mauvaises langues diront que l'environnement très vert, inspiré du style Ghibli, chez qui ces jeux et films font énormément penser, est le seul intérêt de Totoro, mais pour la plupart, dans ce jeu, on passe son temps à se promener dans des environnements véritablement beaux et à gagner des médailles pour les élever. En fait, c'est un Final Fantasy-like, puisqu'on se balade dans des décors fixes très beaux, mais on n'y fait rien. Aucun temple où se rendre, aucun combat aléatoire. Une île entièrement à soi, quoi. Bref, c'est bon, j'arrête.

Greg







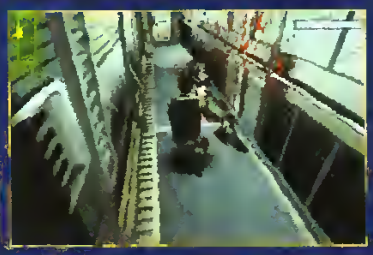
5 *Editeur : Sony/Contrail*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : J'veux des vacances !

Covert Ops Nuclear Dawn

Sorti au Japon sous le nom de Chase the Express, ce titre développé par Sugar & Rocket, un studio interne de Sony, est assez représentatif du manque d'imagination qui frappe actuellement le monde du jeu vidéo. On pioche les idées à droite et à gauche - Resident Evil pour le concept, Dino Crisis pour le choix des décors en troïdé et Syphon Filter pour l'intrigue - trop, on mélange le tout bien énergiquement et on obtient un produit du genre dont on se révèle au final assez facilement lassé. Que le scénario digne d'un film de Steven Seagal soit inconsistant et qu'il n'y ait rien de réellement palpitant à se mettre sous la dent (un groupe de terroristes prend l'assaut un train de ROTAN [sic] pour se venger sur la police locale), mais le plus grave dans tout cela, c'est que le jeu lui-même n'est absolument pas passionnant. Les énigmes du premier sont vraiment mal adaptées aux faiblards : trop proche du héros, la focale empêche souvent de voir sur qui on tire. Super. Comme il faut bien en avoir pour son argent, chaque niveau contient plusieurs clés à récupérer, et pour chacun d'entre eux, il faut finir le jeu sans avoir perdu plus d'un certain nombre de vies. Vous voyez pas ? Moi non plus. Bref, c'est nul.

Willow







4 *Editeur : Activision*
Compréhension de la langue : Niet.
Sortie européenne : Bientôt

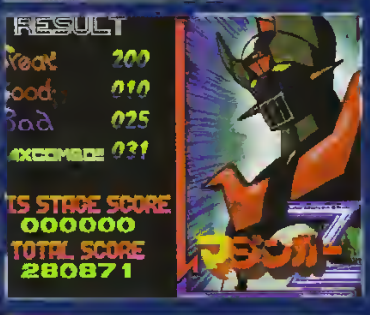


Pop'n Music Animelo

Ceux qui aiment les jeux vidéo sont, pour 50 % d'entre eux, ceux qui aiment les dessins animés japonais. Partant de ce constat, Konami nous propose un jeu de musique de la série Pop'n Music, avec uniquement des génériques de dessins animés japonais. Non édité à cause de ses chansons n'ayant jamais été connues chez nous, mais les fans français les connaissant tout de même et étant plus que ravis de les retrouver dans un titre de cette facture. 17 chansons plus ou moins célèbres, parmi lesquelles on peut citer Mazinger-Z, Dragon Ball et DBZ, Saint Seiya, Musclorman, Sailormoon, Tokyo Mew Mew, Albator, etc. Un must pour les joueurs comme moi, une curiosité pour les autres. Un seul regret : ne pas avoir pu avoir l'émoncet.

Greg

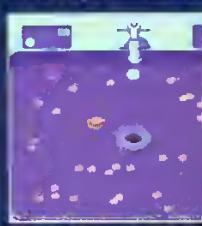




8 *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Pas vraiment
Sortie européenne : Sora ni...



Covert Ops Nuclear Da



Arcade Greatest Hits



Pop'n Music Animelo

CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX

grind Session™



Grind Session © 2000 Sony Computer Entertainment America. © 2000 Vans Inc. Vans and the Triple Crown of Skateboarding logos are registered trademarks of Vans Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Shaba Games.

+ 1 skate professionnel dédicacé par Ed Templeton

(Champion du Monde de Street Skater)

+ des finger-skates

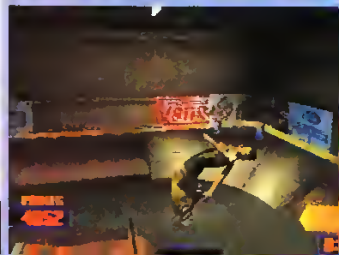
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

EN JOUANT SUR LE

3615 Joypad 1,28 F/mn

Astuces, codes, soluces & actualité sur toutes les consoles





Concours valable du 1er au 30 septembre 2000, gagnez 18 jeux, 20 fingertips et 1 skate. Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

Toutes les sorties du mois passées au crible

42 pages de Tests, 6 pages de Zappings... Raaaargh ! Comme vous pouvez le constater, cette rentrée a été plutôt violente. On a bien cru qu'on arriverait jamais à boucler ce numéro 100 dans les délais. Mais bon, comme on est surpuissant à Joypad, tout est bien qui finit bien. Ludiquement parlant, à part deux ou trois fausses notes (Sydney 2000 qui ne parvient pas à occulter Track'n Field 2 et F1 World Grand Prix 2 qui persiste dans ses erreurs), globalement, c'est plutôt le panard. Sur Dreamcast, deux titres incontournables : Dead or Alive 2 et, bien sûr, Virtua Tennis, qui sans atteindre le niveau d'excellence de l'illustre Final Match Tennis a scotché une bonne partie de la rédac'. La PlayStation, elle, se défend plutôt bien pour une bécane en fin de vie : TOCA WTC, Suikoden II (ils auront mis le temps !), Tenchu 2, Rayman 2, Parasite Eve 2... Voilà qui devrait contenter tous les joueurs. Sinon, sur N64, malgré quelques défauts agaçants, Operation Winback mérite votre attention ; l'édition 2000 d'ISS, quant à elle, reste incontournable pour ceux qui ne connaissent pas la série.

Dead or Alive 2 (Dreamcast)	132
F1 World Grand Prix 2 (Dreamcast)	146
International Superstar Soccer 2000 (N64)	134
Nightmare Creatures 2 (PlayStation)	130
Operation Winback (N64)	152
Parasite Eve 2 (PlayStation)	138
Rayman 2 (PlayStation)	135
Spider-Man (PlayStation)	140
Suikoden II (PlayStation)	148
Sydney 2000 (PlayStation)	154
Tenchu 2 (PlayStation)	118
TOCA WTC (PlayStation)	122
Turok 3 (N64)	126
Vib Ribbon (PlayStation)	150
Virtua Tennis (Dreamcast)	114

Spider-Man © Activision

Top rédac

Cet été c'était un peu de soleil et beaucoup de nuages, mais surtout une domination sans faille de la Dreamcast et des consoles Nintendo. Pourtant, après des mois entiers placés sous le signe de l'invasion Pokémon, la rentrée offre un visage plus ouvert où chaque constructeur aura son mot à dire. De la baston, du sport, de la furtivité, du RPG, la palette de genre a le mérite d'être particulièrement étendue. Entre les achats de cahiers, chacun aura l'occasion de nourrir sa console préférée. C'est beau l'égalité.

La rédac en folie !

Karine

« Evidemment une fille dans le monde masculin des jeux vidéo, c'est plutôt étonnant. Mais ça comporte beaucoup d'avantages comme les boissons et les repas offerts. Un truc qui marche aussi : faire celle qui ne capte rien aux branchements des consoles et des PC, on trouve toujours quelqu'un de dévoué pour faire la sale besogne ! Mince, je crois que je me suis grillée là... »

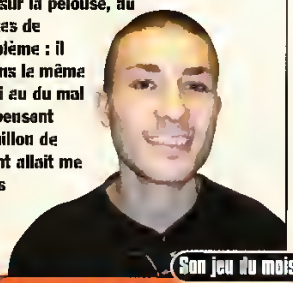


Son jeu du mois

Dead or Alive 2 (DC)

Julo

« On a fait un barbecue chez Karine, y'avait plein à manger, à boire... Angel était bourré, il s'est même endormi sur la pelouse, au milieu des crottes de doberman. Problème : il allait dormir dans le même lit que moi ! J'ai eu du mal à fermer l'œil, pensant déjà que ce bouillon de culture ambulant allait me refiler toutes les maladies du monde. »



Son jeu du mois

Jet Set Radio (DC)

La notation des tests

Tout juste bon à caler une table.	0
	1 Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
De très grosses lacunes. Urgl !	2
	3 1 minute de plaisir. Et encore !
Pourrait vraiment mieux faire.	4
	5 Un jeu tout juste moyen, sans plus.
A acheter éventuellement, si on aime le genre.	6
	7 Un bon jeu à de nombreux égards.
Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.	8
	9 Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.	10

TSR

« Après la chronique cinéma du mois dernier, un peu de philosophie. Qui a écrit « Visiblement, tout va au plus mal, mais dans l'avenir tout ira plus mal encore ». Un cadeau à celui qui donne l'auteur et le titre de l'ouvrage. Oui, je sais, ça ne va pas mieux. »



Son jeu du mois

Jet Set Radio (DC)

Trazom

« Je me souviendrai de ce n°100, en cette année 2000. Parce que « 100 » et « 2000 », c'est facile à retenir et parce que le 29 juillet dernier, Brad Pitt a eu la même idée que moi : il s'est marié. Mais, moi, la veille, c'était mon anniversaire ainsi que celui de ma femme. J'ai donc 5 bonnes raisons de me remémorer ces événements. Super ! »

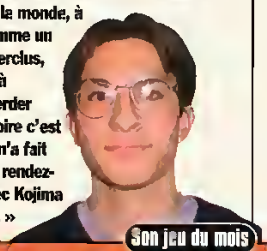


Son jeu du mois

Winning Eleven 2000 (PS)

Gollum

« Le mois dernier, je vous avais promis la description de mon futon ! L'été est arrivé et m'a apporté un super-cadeau, la mononucléose. J'ai donc passé mes vacances à rechercher qui me l'avait refilé, à faire gaffe de ne pas postillonner sur tout le monde, à vivre comme un reclus perclus, et donc à m'emmerder sec. Le pire c'est que ça m'a fait rater un rendez-vous avec Kojima tout ça ! »

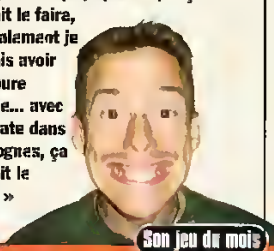


Son jeu du mois

Final Fantasy IX (PS)

Willow

« Tiens ce mois-ci j'ai décidé de me faire pousser les cheveux. Bon là pour le moment, je suis plutôt dans la phase où je ressemble à Alain Souchon, mais dans quelques temps je pense que ça devrait le faire, normalement je devrais avoir une pure gueule... avec un shate dans les pognes, ça devrait le faire. »



Son jeu du mois

Jet Set Radio (DC)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Virtua Tennis (DC)



Suikoden 2 (PS)



Turok 3 (N64)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	21 pts
2	ISS Pro Evolution (PS)	13 pts
3	Zelda 64 (N64), Colin McRae Rally 2 (PS)	12 pts
4	Street Fighter EX 3 (PS2)	8 pts
5	Resident Evil Code Veronica (DC), Virtua Tennis (DC)	7 pts
6	Tenchu (PS), Dead or Alive 2 (DC)	6 pts
7	Samba de Amigo (DC), Tenchu 2 (PS)	5 pts
8	Vagrant Story (PS), Grandia 2 (DC), Suikoden 2 (PS), Soul Reaver (PS), Perfect Dark (N64)	4 pts
9	Gran Turismo (PS)	3 pts
10	Resident Evil Nemesis (PS), Soul Calibur (DC)	2 pts

ON EN REVE DEJA...

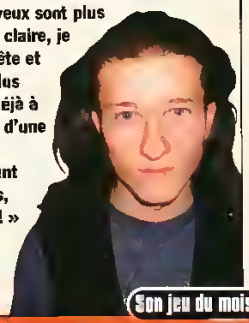
GOLLUM >>>>>>>>> Mario 128 (Dolphin) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2))
WILLOW >>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Alone in the Dark 4 (PS)
CHRIS >>>>>>>>>>> Medal of Honor 2 (PS2) et Virtua Fighter 4 (DC)
ELWOOD >>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)
KENDY >>>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Spear (DC)
GREG >>>>>>>>>>> Capcom Vs SNK (DC) et Eternal Arcadia (DC)
T.S.R. >>>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2)
TRAZOM >>>>>>>>> Alone in the Dark 4 (PS) et Gran Turismo 2000 (PS2)
RaHaN >>>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et The Bouncer (PS2)
JULO >>>>>>>>>>>> Shenmue 2 (DC) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)
KARINE >>>>>>>>>> Munch Odyssee (PS2) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)

JOYPAD MEGASTAR

Encore un mois euphorique pour la Dreamcast ! Du sport de haut niveau grâce à Virtua Tennis ou de la baston subtile et classieuse avec Dead or Alive 2. Soulignons aussi l'excellent TOCA World Touring Cars, le 3e volet des Anglais de Codemasters. La rentrée aurait pu être plus triste.

RaHaN

« Voilà plus de 50 numéros que je suis à Pad. C'est vraiment formidable cette philosophie, mes cheveux sont plus soyeux, ma peau plus claire, je suis mieux dans ma tête et chaque jour un peu plus riche. Joypad en est déjà à 100 numéros, et plus d'une dizaine de membres heureux. C'est vraiment formidable mes frères, vous devriez essayer ! »



Virtua Tennis (DC)

Chris

« On reçoit des e-mails bizarres à la rédac. Exemple : « Salut, j'aime Kendy ! Mon amour de ma vie ! je voudrai avoir son émail pour pouvoir lui parle ! et le rencontra ! ecrive-moi vite ! ut toi Chris tu n'est pas mal ! ». Mais des indices tels que le style littéraire profond m'ont prouvé que c'était mon petit frèra, Damien, qui l'avait envoyé. Je profite donc de cette tribune libre pour lui montrer qui est le plus malin ! Ah ah ! »



Virtua Tennis (DC)

Elwood

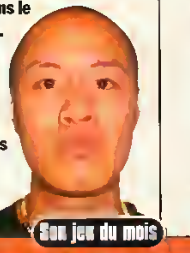
« Je vais vous parler de mon poisson rouge, Bubulle, que l'on m'a offert il y a 3 ans. Depuis, ce con ne veut pas crever. Pourtant, je fais tout pour : je ne change jamais son eau, et ne lui donne que rarement à bouffer. C'est cruel, je sais. Quand j'étais jeune et qu'un de mes poissons mourait, j'étais super-triste ; aujourd'hui, je m'en fous ! C'est moche de vieillir... »



Virtua Tennis (DC)

Kendy

« Karine est trop sympa. Elle connaît un gars qui bosse dans les surplus militaires U.S. qui va essayer de me filer des lunettes de vision de nuit, des Night Goggles ! Comme ça la nuit, je me baladerai aux Invalides et j'observerai tous les blaireaux tapis dans le noir qui font du skate. Je pourrai aussi lire des bouquins dans l'obscurité et me lever tard le soir pour aller aux toilettes sans me cogner la tête. Target acquired ! »



Dead or Alive 2 (DC)

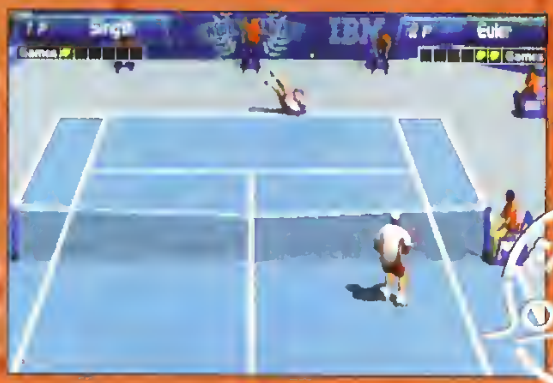
Greg

« Putain, vous avez vu la PS One ! Elle est trop petite, trop mignonne, trop... ouah, en fait ils sont super-forts chez Sony, ils vont réussir à nous faire racheter une PlayStation... Bon sinon vive la Game Boy Advance ! On se remet enfin à baver sur les jeux en 2D en 256 couleurs, ça rappelle le bon vieux temps ! Elle va tout tuer cette petite portable ! Ah oui, vous avez le bonjour de Keiko, amis lecteurs... »



Final Fantasy IX (PS)

Virtua Tennis

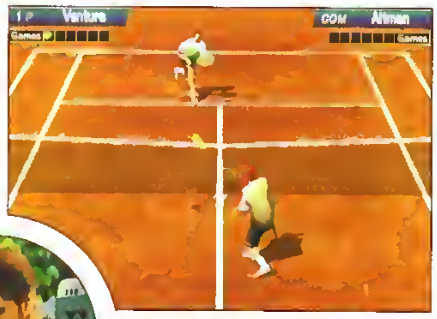




Joypad star

De bons jeux de tennis, il y en a, allez, tous les deux ans, on va dire. Les excellents, eux, se comptent carrément sur les doigts d'une main (et encore, quand on en a deux ou trois de coupés). Avec Virtua Tennis, Sega nous fait profiter d'un titre hors du commun. Vraiment. Un jeu à ne pas laisser passer !

Les jeux qui tiennent toutes leurs promesses sont rares. Imaginez notre émotion lorsqu'on en trouva enfin un. Dès qu'on l'a découvert, Virtua Tennis nous a intrigués. Les photos étaient d'une exceptionnelle qualité et cela suffisait presque à nous rendre méfiants. C'est qu'on a lu nos classiques de La Fontaine, nous, et n'importe quel renard, aussi matois soit-il, ne peut pas aussi facilement nous voler notre fromage. Si nous sommes corbeaux, nous savons rester cois. Et puis, on s'est essayé à Virtua Tennis. Un peu, d'abord. Juste assez, en fait, pour se dire que l'appart peut cacher d'autres trésors, peut-être encore plus précieux. Plus tard, la version définitive du jeu a achevé de nous convaincre. A la rédaction, les parties se succèdent à un rythme infernal. A peu près tout le monde y joue. Les pouces souffrent, les cris explosent, les rires se font toujours plus sonores (surtout du côté de chez ReHaN, mais bon, ça met de l'ambiance) et, au final, on se dit que oui, après tout, cette leçon vaut bien un fromage.









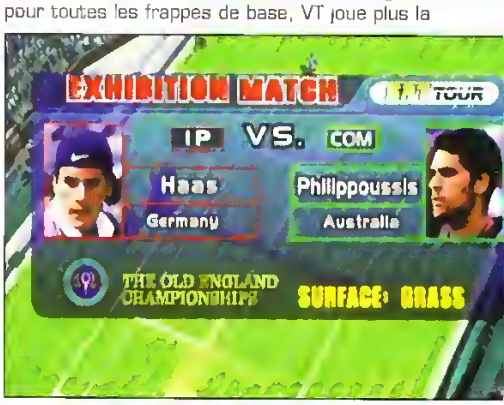
Effet de motion-blur sur les gros plans, lors de certains points revus sous un angle différent

A l'essentiel..

Virtua Tennis ne s'embarrasse pas de tonnes d'options. Il faut dire que le jeu est tiré d'une borne d'arcade, et forcément, sur ce support, on va à l'essentiel. Il y a donc des matchs d'exhibition, un mode Arcade où les tournois s'enchaînent et, tout de même, un mode inédit, le World Tour, dans lequel vous pouvez recuperer des personnages et des terrains cachés (voir encart). De base, on a droit à huit joueurs. Beaucoup regretteront l'absence de tennismen comme Agassi, Sampras ou je ne sais pas, moi... Kuerten, mais il faut se dire que tout est histoire de licences. Apparemment, cela aurait coûté cher et Sega a préféré investir dans d'autres figures pour se concentrer sur la qualité intrinsèque du jeu. Ce choix est bon, et on ne peut que l'en féliciter. Et puis, bon, les joueurs de base présents sont loin d'être de parfaits inconnus... Le souci de simplicité, ici, se sent à tous les niveaux, surtout en ce qui concerne la jouabilité. Vous serez peut-être, en effet, étonné d'apprendre que seuls deux boutons sont utilisés, dont un uniquement dédié au lob. Autrement dit, quasiment tous les coups s'effectuent par le biais d'un unique bouton (!). Même sur l'antédiluvien Final Match Tennis de Nec (1991), on en comptait deux (trois, avec le lob). Alors, quel est donc le secret de Virtua Tennis pour proposer des matchs aussi intéressants et palpitants malgré cette limite (car quoi qu'on dise, c'en est une) ? La réponse au paragraphe suivant...

Simple à prendre en mains ? mmmoui..

Nul besoin de s'essayer des semaines à Virtua Tennis pour y jouer correctement. Quelques minutes suffisent pour apprendre à bien rattraper la balle. Pour se placer au mieux et donner de l'effet à ses coups, il faut quelques heures supplémentaires. Point. Ensuite, tout est question de persévérance et d'engagement personnel. Avec un seul bouton à gérer pour toutes les frappes de base, VT joue plus la



fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	Simulation de tennis
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Variable
Continue	Non
Nbre de persos	8 (+ 10 cachés)
Spécial	Rumble Pack
Existe sur	Arcade



Dix terrains differents sont disponibles. Parmi eux, celui en Espagne reste un des plus beaux. Le court en Suede est sympa aussi

Joueurs et performances

...tuose de la volée. Ventura frappe fort et distribue bien le jeu en fond de court, Inoue se déplace vite et rattrape un maximum de balles... Il vous faudra essayer un peu tout le monde avant de trouver le ou les joueurs qui vous conviennent le mieux.



carte de l'arcade que celle de la simulation, c'est un fait. Nous allons essayer de décortiquer un peu toutes les possibilités de jeu. Ca va être un tantinet technique et limite rébarbatif pour certains mais bon, au final, vous devriez avoir une idée assez précise de ce qui vous attend ici. Commençons donc par le commencement avec ...

1) Le service. Il s'effectue en appuyant sur un bouton. Une jauge apparaît, monte graduellement assez rapidement, et c'est à vous d'appuyer de nouveau sur le bouton quand vous voulez frapper et servir. Le but, bien sûr, consiste à servir au « maxi » pour obtenir le plus de puissance possible. Les aces sont rares dans VT, et ce, même avec un joueur comme Philippoussis, pourtant capable dans la réalité de servir des missiles sol-soi. C'est un peu dommage mais néanmoins pas mal pensé. En effet, un bon service oblige souvent le relanceur à renvoyer une balle molle, souvent montante , bref, une balle idéale pour se placer et décocher un boulet de canon dans la foulée. Remarquez que les services avec le bouton de lob permettent d'envoyer des balles dans des angles un peu plus prononcés. C'est risqué (balle plus lente et liftée) mais cela peut parfois surprendre l'adversaire.

2) Le placement. Le placement est extrêmement important. Il faut savoir être constamment mobile et anticiper les attaques de votre adversaire. Sans cela, vous subissez le cours du jeu - tout se joue souvent sur la ou les premières balles - et le joueur qui vous fait face s'amuse comme un petit fou. Dans certaines situations désespérées, il ne faut pas hésiter à choisir un côté, quitte à se tromper, et à abandonner une position centrale qui devient progressivement impossible à tenir. Faire l'essuie-glace paie rarement. On finit en général par plonger pour rattraper une balle, cette dernière peut alors 1) sortir, 2) être smashée (et vous avez rarement le temps de vous relever) ou 3) mettre votre adversaire dans le vent si vous avez beaucoup de chance. Cette dernière possibilité arrive trop peu souvent pour être considérée comme viable. Le contre-pied marche aussi très bien dans VT, les joueurs « souffrant » d'un effet d'inertie assez réaliste et bienvenu. Il n'y a pas de parades à cela : il faut connaître son adversaire et essayer de deviner ses coups avec un temps d'avance. L'idéal reste bien sûr de ne pas se placer dans une situation où l'on risque le contre-pied. Toujours plus facile à dire qu'à faire.

3) Les effets possibles. S'il n'y a qu'un bouton pour la quasi-totalité des frappes, il y a tout de même un détail qui a son importance. En effet, selon le temps durant lequel vous maintenez enfonce ledit bouton, la puissance et l'effet mis dans la balle ne seront pas les mêmes (d'où l'importance du placement, car pour préparer un coup, il faut être sur la bonne trajectoire lorsque la balle vient vers vous). Les balles de base, lorsqu'on ne prépare pas son coup, débordent assez rarement l'adversaire, sauf dans des échanges de type « je croise, tu me recroises, je te re-recroise, etc », avec au moins un des deux protagonistes du match à la volée. Les balles violentes doivent être préparées et combinées à la direction avant, pour bénéficier du maximum de puissance. On entend alors son personnage pousser un petit cri pour souligner l'effort qu'il vient de fournir. Pour les balles à effet, et notamment les courtes croisées, il faut préparer son coup comme décrit plus haut, mais en associant une direction ad hoc à la croix de direction ou au stick analogique (diagonale

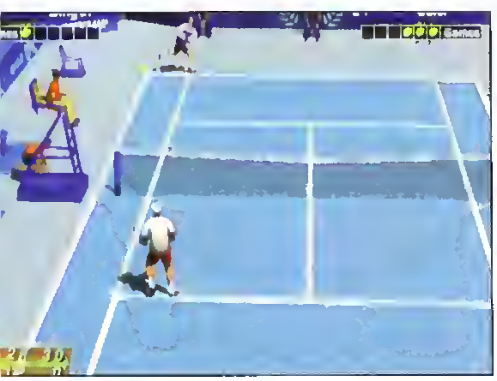


Il faut savoir chercher la balle très haut sur certains smashs



10 contre 1 que Philippoussis l'intercepte à la volée et croise ...





Virtua Tennis, c'est de la balle !



Entre chaque point, les joueurs se motivent et vous font partager leur emotion.

bas droite par exemple). Il faut les préparer très tôt pour que l'effet soit réussi. Cela influe également sur le rebond de la balle et peut vous octroyer quelques précieux points (notamment sur herbe où les rebonds sont moins hauts, et sur terre battue où ils sont plus courts).

4) Le lob. Enfin, on parle du deuxième bouton... Le lob contre un adversaire qui se colle au filet est redoutable. Le lob part vite et a l'avantage de ne jamais sortir du terrain (en tout cas, s'il n'est pas lancé alors que vous êtes en déséquilibre). En double, on apprend vite à rester à peu près au niveau du carre de service pour ne pas être débordé par un lob, notamment en retour de service (ça, je l'ai appris grâce au très fourbe Elwood). Les volées, de toute façon, ne perdent que peu de leur efficacité lorsqu'on est en retrait, alors mieux vaut assurer. Surprenant, le lob se retourne contre son lanceur lorsque l'adversaire a le temps de se placer et de coller un smash à la balle qui le surplombe. Et il faut savoir qu'un smash, même contré, donne souvent droit à un point gagnant (la puissance du coup fait souvent sortir la balle du court). Le réflexe lob est bon à avoir dans certaines situations (lors d'échanges rapides de volées au filet, par exemple), mais il ne faut pas en abuser, comme beaucoup d'autres choses.







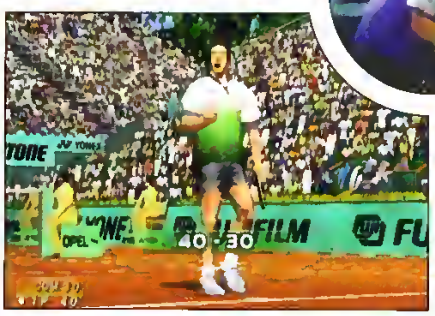
Voila un bel exemple d'amitie virile

Un parti pris méritoire

Dire que Virtua Tennis est parfait serait mentir. La jouabilite « arcade » permet d'atteindre assez rapidement un bon niveau, et au final, la marge de progression, bien qu'assez importante, n'est pas extraordinaire. Ce n'est pas forcement un defaut et cela permet au plus grand nombre de s'essayer à ce titre. Et puis certains joueurs peuvent se distinguer en mettant en place un jeu un peu plus fin, plus



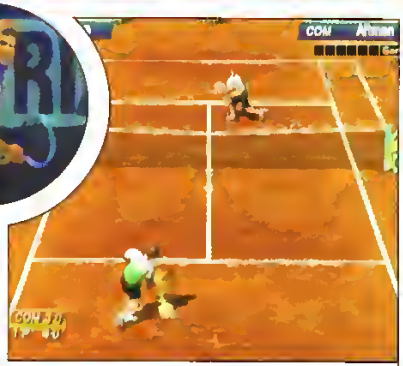
On reconnaît bien le physique de certains joueurs



World Tour : le parcours du combattant







Certains coups puissants sont accompagnés d'un effet « d'explosion » quasi-invisible sur le moment



Virtua Tennis vs Final Match Tennis

[illegible] match des titans. [illegible] certaines per[illegible] plaisanta avec [illegible] du tout. [illegible] Final Match Tennis, qui va [illegible] sur [illegible] fait [illegible] Final Match [illegible] FMT [illegible]



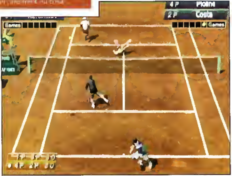
[illegible] également plus nombreux [illegible] le fond, se révèlant [illegible] rien aux quali[illegible] Virtua Tennis, bien sûr, plus [illegible] dominera sans [illegible] le pauvre FMT [illegible] des [illegible] FMT [illegible]



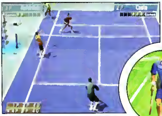


puissant ou plus original. Cela se joue de très peu parfois, et il faut bien avouer que le mental et la concentration ont une réelle importance. Au-delà de tout cela, et c'est peut-être ce qu'il faut souligner, Virtua Tennis procure un plaisir de jeu exceptionnel. La note reflète cet état de fait et prend le parti de « pousser » un tout petit peu ce jeu qui, de toute façon, mérite éloges et egards. Et puis, comme nous l'avons déjà précisé, les excellents jeux de tennis sont rares. Tomber sur un joyau comme celui-ci, c'est sentir les ailes dithyrambiques de la joie pure pousser dans son dos. Il faudra attendre longtemps avant que, à l'instar d'Icare, leur cire ne fonde sous les rayons du soleil ludique. Profitez-en.

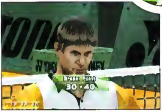
Chris



Les parties à quatre promettent des situations confuses et d'inévitables éclats de rire









C'est ce qu'on appelle avoir le court ouvert

Notes

19 Technique
Simple dans sa conception, VT ne laisse rien au hasard. La Dreamcast au meilleur de sa forme.

18 Esthétique
Textures un peu limite sur les visages. Sorti de là, on a l'impression de regarder un vrai match à la télé.

18 Animation
Très rares ralentissements et surtout, mouvements de joueurs hyper-réalistes. Du grand art.

18 Maniabilité
Les progrès, lorsqu'on joue, sont rapides. Bugs de collision et de placements minimes.

17 Sons
On a tendance à couper la musique pour profiter du bruit de la balle, des commentaires et des ahanements.

19 Durée de vie
Comme tout bon jeu de sport multi-joueurs, VT promet des parties endiablées.

Plus
La qualité de la réalisation. Le fun incroyable des parties.

Moins
Que des parties en un set maximum. Pas de joueuses disponibles.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Virtua Tennis est sorti aux États-Unis avant [illegible] au Japon. [illegible] Pays du Soleil Levant, le VT nippon devrait être une copie conforme de la version « occidentale », disponible aux États-Unis [illegible] mais aussi en Europe. La seule différence concerne une option online. La question est alors la suivante : les Japonais vont-ils pouvoir jouer en réseau à Virtua Tennis ? [illegible] Wait and see.

L'avis de Elwood

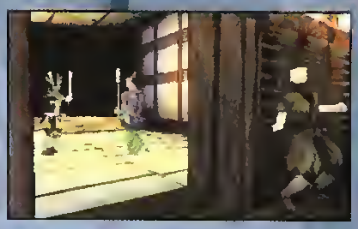
On n'avait pas connu ça depuis Final Match ! Avec Virtua Tennis, Sega a réussi un véritable tour de force : nous proposer un jeu de tennis à la fois très facile d'accès et très subtil. Une véritable perle, à la durée de vie énorme et au potentiel multi-joueurs assez conséquent. Seul regret : on ne peut disputer les matchs qu'en 1 set.

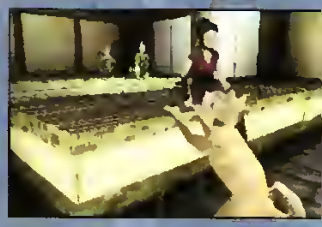
L'avis de Trazom

Impossible de passer à côté de ce chef-d'œuvre, lorsque l'on aime le tennis. On y retrouve toutes les sensations désirées, et les parties en double sont souvent ponctuées de fous rire... ou de coups de gueule ! Un titre graphiquement superbe, rapide, fluide, puissant, et doublé d'un mode World Tour recherché. Seul bémol : un seul set maximum.

Machine PlayStation Genre Combat furtif

Tenchu 2





Il est enfin là, sorti de l'ombre. Tenchu 2... On l'aura espéré, ce jeu. On en aura même rêvé, les désirs remontant avec aisance à la surface de la mer onirique de l'inconscient. Désormais, les fantasmes de combats sanglants, de meurtres furtifs et de missions suicides deviennent une réalité... virtuelle, bien sûr. Il n'empêche : c'est très excitant !

Des pré-versions de Tenchu 2, j'en ai eu quelques-unes entre les mains. Même incomplètes, avec de multiples bugs (des lignes de code qui « coulent » dans le lit d'une rivière, une jouabilité super-approximative, des niveaux à moitié terminés...), Tenchu 2 avait un petit quelque chose d'attachant. Il me rappelait le premier épisode, tout simplement, et avec lui les dizaines d'heures passées à apprécier ce jeu d'un genre nouveau, à l'ambiance incomparable, malgré tous les défauts qu'on pouvait lui trouver. Le constat, dans ce nouvel épisode, reste le même. Ça, c'est le Test version courte. Si vous voulez, vous pouvez vous arrêter là. Ce serait néanmoins un peu dommage parce qu'il y a tout de même pas mal de choses à dire. Je vais faire comme dans le jeu et je vais découper mon test en actes. Les noms des paragraphes n'auront rien à voir avec ce qu'ils contiennent mais ce n'est pas bien grave. C'est pour le concept...









Non, les taches de sang, ce n'est pas du tout exagéré...



Quelques minutes suffisent, avec l'éditeur de missions, pour réaliser un décor comme celui-là

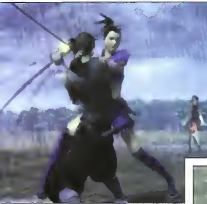
Acte I : le lotus rouge

Rikimaru et Ayame... Voilà deux figures bien connues des fans de Tenchu. Mais elles ne sont pas seules. Tenchu 2 met en scène quatre groupes principaux. Il y a, évidemment, le clan des ninjas Azuma, dont nos héros font partie. Ce clan est affilié à un Seigneur et une maison, la maison de Gohda. C'est ainsi : les ninjas servent dans l'ombre et sont dévoués à un seigneur dont ils attendent les ordres. Face à la maison Gohda, un autre seigneur se dresse : Yoshisada Toda. Ce dernier est servi par un autre clan de ninja : les Niogetsu. Il faut bien avoir ce schéma en tête pour comprendre, ensuite, les ramifications du scénario de Tenchu 2. Sans dévoiler la totalité des tenants et aboutissants de l'histoire (je vais laisser dans l'ombre la plupart des choses concernant Tatsumaru, et c'est là qu'il y a le plus de surprises !), voici un aperçu assez précis de ce qui vous attend dans le jeu...

A sa mort, Lord Gohda demande à son fils, Matsunoshin, de lui succéder. Cela se fait au grand dam de Motohide Gohda, l'oncle de Matsunoshin, qui décide de ne pas se laisser faire. Il s'allie donc à Toda et attaque le palais de son propre neveu, tuant sa femme, la Dame Kei, et enlevant sa fille, la princesse Kiku. Les ninjas Azuma et Niogetsu s'affrontent dans l'ombre, tandis que les soldats des deux parties adverses enchaînent les batailles. Bientôt, toutefois, le chef des ninjas Niogetsu, Dame Kagami, démontre qu'elle ne désire plus servir un maître. L'ère des samurais arrive selon elle à sa fin. Ce sont les ninjas, et plus particulièrement ceux de son clan renommé « Aube de feu », qui domineront le Japon et seront les décideurs de leur propre destinée ! A partir de là, les trahisons et les retournements de situation vont bon train. Matsunoshin épargne Motohide, qui le remercie en lui tirant dessus, Motohide est ensuite tué par Toda, qui le « double » une fois qu'il n'a plus besoin de lui, Toda est décapité par Kagami, qui s'émancipe ainsi de façon assez nette... Les situations s'imbriquent, se croisent, et les points de vue alors que l'on joue avec Rikimaru, Ayame puis Tatsumaru se complètent et permettent au final de vraiment tout assimiler et comprendre. Sans révéler trop de choses, signalons que le destin de Tatsumaru est singulier et fait toute la richesse de l'histoire. L'honneur, l'oubli de soi et enfin l'amour marqueront son chemin. Ceux qui termineront le jeu comprendront ce que je veux dire...

Fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Acquire
Genre	Combat furtif
Nbre de joueur	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de niveaux	29
Spécial	Un éditeur de niveaux
Existe sur	Rien d'autre





Motohide, le traître, supprime la douce Dame Kei

L'effet de brume, sur l'île, est curieusement géré. La luminosité semble augmentée, c'est à peu près tout





Il arrive que les soldats de Toda et de Gohda se battent entre eux. Laissez-les faire...

Acte II : les sables mouvants

Les missions qui vous sont assignées (11 pour Rikimaru et Ayame, 7 pour Tatsumaru) se distinguent par leur diversité : récupérer la princesse enlevée, tuer un personnage important, assommer des villageois (si, si !), nettoyer un secteur de tous les gardes qui s'y trouvent... Cela est plaisant même si, dans les faits, les missions se résument souvent à essayer de tuer le plus de monde possible (ou pas d'ailleurs, tout dépend de votre manière de jouer) en essayant de rejoindre un endroit précis. Pour vous aider dans votre entreprise, vous disposez des mêmes armes et objets que dans l'épisode précédent : grappin, clous, shurikens, bombes incendiaires, poudre anesthésiante, etc. Les objets que vous emmenez avec vous lors d'une mission « disparaissent » ensuite, que vous les ayez utilisés ou pas. De même, si vous mourez, ils ne font plus partie de votre inventaire. Méfiance donc (même si vous pouvez toujours relancer votre dernière sauvegarde).

Une vingtaine d'objets semblent être sélectionnables. Vous n'en avez de base que quatre ou cinq. Les objets manquants devraient se gagner comme dans le premier Tenchu, en effectuant de bons scores sur certains stages, mais j'avoue n'en avoir récupéré que très peu. Je n'ai pas bien compris car même avec d'excellents scores (+ de 500), je n'ai souvent rien eu. Frustrant. Cela relève du mystère et il faudra bien que j'arrive à le résoudre. C'est peut-être dans ces objets qui me sont encore inconnus que se cachent certaines des nouveautés promises que je n'ai pas trouvées, comme les griffes censées permettre de grimper aux murs. Espérons-le en tout cas... Les passages sous l'eau, en revanche, sont bel et bien là et ils sont bien gérés. Vous pouvez nager vite ou lentement, bondir hors de l'eau comme une fusée ou bien respirer, juste sous la surface, à l'aide d'un tuyau de bambou... Nager se révèle ici très dépaysant et agréable. Le grappin, toujours aussi indispensable, souffre de limites imposées dont nous avons déjà parlé. Impossible désormais de le planter où on veut ; il faut au contraire viser très précisément le bord d'un toit ou d'un mur. C'est tout de suite moins amusant mais en même temps, c'est plus réaliste, il faut bien l'avouer. La palette de mouvements des personnages reste à peu près la même qu'auparavant. La façon dont ils se manient également. Il y a juste un peu plus de techniques de morts discrètes lorsqu'on se débarrasse de ses adversaires. J'en ai compté cinq pour chaque per-

Les boss : la plaie !

[illegible] c'est exactement [illegible] de [illegible]



bonne chose car il arrive que l'on se retourne lorsqu'on pare une série de coups et que l'on essaie de contre-attaquer trop vite. Grossière erreur ! Un enchaînement ennemi qui touche en backstab peut retirer énormément d'énergie. Il arrive même que l'on ne puisse plus [illegible] lorsqu'on se relève (ça, alors ça, c'est très énervant). Il faut donc prêter attention à son positionnement [illegible] hésiter à se placer en retrait, de temps en temps, pour récupérer de l'énergie grâce au bonus « [illegible] saké », par exemple. Pour information, à la fin du dernier niveau dans le scénario d'Ayame, vous [illegible] battre de suite. Préparez-vous en conséquence...



Tenchu 2



Effet de motion blur sur les techniques de mort silencieuse





Là, l'ennemi ne vous voit pas. L'I.A. n'est pas optimisée, pour sûr

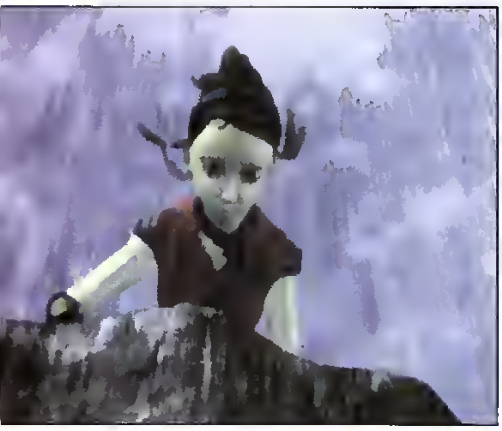




Byakko, le tigre blanc, un des quatre seigneurs de l'Aube de feu



Son sommeil va bientôt être eternel...





sonnage, selon que vous attaquiez l'ennemi de dos, sur les côtes, de face ou pile au moment où il vous découvre (par exemple, lorsqu'il se réveille, il y a un laps de temps très court pendant lequel vous pouvez tout de même le tuer). Toutes les animations de ces « stealth kills » sont superbes et on ne se lasse pas de les revoir. Notez que vous avez toujours la possibilité de donner tout simplement un coup en vous approchant (le plus utilisé étant deux fois avant + coup) pour tuer plus rapidement encore. Dans ce cas-là, évidemment, vous n'avez droit à aucune animation spéciale.

Acte III : solitude

Petite précision : la note de 8/10 de Tenchu 2 est totalement subjective, il faut bien se mettre ça dans la tête. Certains estimeront sans doute, après s'être essayé à ce jeu, qu'il souffre de défauts importants. Certes, ce titre n'est pas parfait. Il peut même se révéler extrêmement frustrant et énervant, limite injuste parfois. La présence de l'éditeur de niveaux joue toutefois beaucoup en faveur de Tenchu 2, de même que son scénario, assez élaboré et définitivement prenant. Ceux qui n'ont pas vraiment aimé Tenchu 1 ne trouveront rien qui les enchante dans cette nouvelle version. Les fans, en revanche, sauront fermer les yeux sur ses imperfections pour profiter de son exceptionnelle ambiance... Ceux-là seront sans aucun doute les plus gâtés.

Pour en revenir à l'éditeur de missions, signalons que ce n'est pas seulement un bonus : ce mode justifie presque à lui seul l'achat du jeu ! Se plonger dans l'éditeur, c'est se prendre à jouer les architectes pendant des dizaines d'heures. La simplicité de la prise en mains permet de réaliser des choses étonnantes en très peu de temps. On place ses



Attention aux chapelets de clochettes, elles donnent l'alerte

Maître Shunsai délègue à Tatsumaru l'epee Izayoi, qui désigne le chef de clan des ninjas Azuma



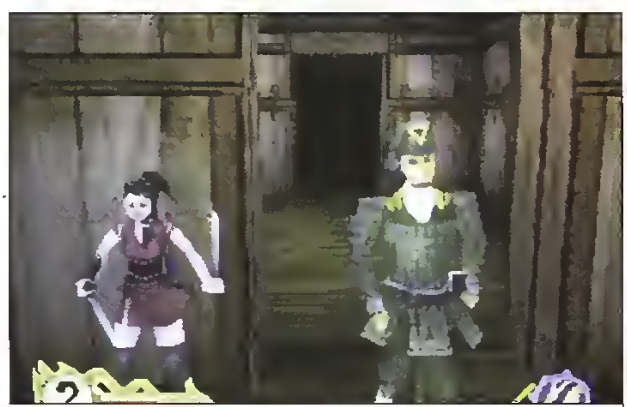






bâtiments, les gardes, on décide de l'objectif de mission et puis on essaye ça vite fait, histoire de voir comment ça fonctionne. On corrige ensuite certains détails pour éviter que ce soit trop facile, ou bien au contraire trop dur. Et puis on sauvegarde son œuvre. Un bloc mémoire, c'est tout ce que ça prend. On peut même échanger des niveaux avec des amis, pourvu qu'ils partagent la même passion. Les éditeurs de niveaux sont rares sur les jeux consoles, et ils le sont encore plus lorsqu'ils s'avèrent être de cette qualité. En guise de conclusion, je dirai que ce nouveau Tenchu tient ses promesses sans toutefois réellement nous étonner. On a du mal à lui pardonner certaines erreurs que l'on croyait de jeunesse, avec le premier épisode, mais en même temps l'atmosphère du jeu reste exceptionnelle et on se laisse embarquer dans l'aventure pour notre plus grand plaisir. Et puis on y rejoue. On tente d'améliorer son score sur certaines missions ou bien on tente de passer par un autre chemin. Ce n'est pas non plus négligeable. Au final, je crois que Tenchu 2 sort du lot parce qu'il a une âme, tout simplement. C'est ce qui le rend définitivement attachant.

Chris



Retenir sa respiration, avant de frapper

Un véritable feuilleton à rebondissements

Le scénario de Tenchu 2 a, cette fois, été travaillé. Beaucoup travaillé, contrairement au premier épisode où les missions se suivaient sans qu'il y ait véritablement de lien entre elles. Faire évoluer les trois personnages principaux de manière indépendante est une excellente idée. Jouer à Tenchu 2, c'est rassembler au fur et à mesure les morceaux dispersés d'un passionnant puzzle. Les missions de Rikimaru et Ayame sont assez proches mais se complètent merveilleusement bien. Toutes les zones d'ombre, lorsqu'on peut enfin incarner Tatsumaru, disparaissent alors que l'on s'essaie aux différentes missions qui lui sont confiées. Les efforts de mise en scène sont réels et servis par deux choses : les séquences au début et à la fin de chaque stage (qui utilisent le moteur du jeu) et les cinématiques en images de synthèse, beaucoup plus nombreuses que dans le premier épisode. Tout cela s'imbrique, soutient l'histoire et révèle un tout cohérent. Superbe.



Le coup du bambou reste bien pratique

Notes

14 Technique
Moins de bugs d'affichage que dans Tenchu 1, mais une visibilité toujours très réduite. Dommage.

15 Esthétique
Tous les niveaux ne se valent pas que ce soit pour l'esthétique ou l'atmosphère. Ensemble néanmoins plaisant.

16 Animation
Mouvements fluides et plaisants, quoique pas toujours très naturels.

15 Maniabilité
Jouabilité « à la Tenchu », avec tout ce que cela implique de trop excellents et de moments de frustrations intenses.

12 Sons
Pas de musiques pendant les stages ! Incroyable mais vrai ! Quel dommage.

18 Durée de vie
Il y a presque trois fois plus de stages que dans le premier épisode et l'éditeur de niveaux est très réussi.

+ Plus
L'ambiance
La diversité des missions
L'éditeur de niveaux

− Moins
Combats brouillons
Visibilité limitée
I.A. médiocre

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Tenchu 3... Le titre laisse rêveur et augure sans aucun doute du meilleur. On ne peut guère s'avancer et promettre déjà monts et merveilles mais il paraît pour le moins plausible que ce titre voie le jour sur PlayStation 2 (avec de la chance, l'année prochaine). On aura alors sans doute droit à un jeu bénéficiant d'une Intelligence Artificielle très boostée, gérant beaucoup plus d'éléments (notamment - c'était déjà à l'étude - la possibilité de se cacher dans l'ombre !). En attendant d'en savoir davantage, Tenchu 2 est là pour nous faire patienter...

L'avis de Chris

Tenchu revient, avec ce nouvel épisode, un de mes jeux cultes sur PlayStation. Par certains côtés, il me rappelle Tomb Raider (au niveau des jugements, de l'I.A. limitée, de la jouabilité parfois énervante, tout ça...) mais je lui pardonne volontiers tous ses travers. On dit que l'amour rend aveugle, ce doit être vrai...

L'avis de Julo

J'étais complètement accroché sur le premier épisode, et les quelques minutes que j'ai pu consacrer à ce nouveau Tenchu ont été suffisantes pour me replonger à nouveau. Malheureusement les changements dans le gameplay de ce jeu (!), ainsi que le problème de distance d'affichage (encore un peu pire que dans le premier épisode PlayStation 2 !)

Machine PlayStation Genre Course auto

TOCA World Touring Cars



La série des TOCA change quelque peu de titre et surtout de gameplay avec ce troisième épisode, qui s'ouvre désormais à un plus large public. Certains fans risquent de crier au scandale, mais il faut bien avouer que World Touring Cars a beaucoup d'autres atouts !

La série des TOCA s'ouvre au monde avec TOCA World Touring Cars (TWTC), dans tous les sens du terme... Le championnat britannique ne suffisait plus, vous participerez donc à des courses endiablées sur tous les continents de la planète. Mais l'objectif numéro 1 des développeurs aura surtout été de s'adresser à un public moins pointu, disons même beaucoup plus large, tout en conservant le haut degré de réalisme qui caractérise la série... Un pari difficile, qui aura demandé de nombreux mois de travail à Codemasters (18 pour être précis, avec pas moins de 35 personnes à temps plein), pour un résultat final, ma foi, fort satisfaisant. Alors si certains compromis vous donneront peut-être envie de bouder ce troisième opus de la série, que ce soit au niveau du réalisme de la conduite ou des graphismes, sachez tout de même que TWTC possède de nombreuses qualités, qui rendent l'expérience très agréable et font de ce titre l'un des derniers bons jeux de caisses de la Play...



Bien classe, « l'effet Akira »





La flèche rouge vous indique la position du malin qui vous colle au train

Une orientation plus « grand public »

Le compromis arcade/simu a donc encore frappé ! Jugés trop élitistes dans les deux épisodes précédents (surtout dans le premier d'ailleurs), les modèles de conduite ont donc subi une refonte totale. Les distances de freinage ont été raccourcies, les conditions d'adhérence simplifiées, la direction allégée... Bref, la prise en mains est devenue quasiment immédiate, même si on reste bien loin du jeu d'arcade de base. En effet, les modèles physiques réalistes ont tout de même été conservés. Les caisses ont des comportements logiques, et il demeure impossible de gagner une course en y allant comme un bourrin ! TWTC est





plus accessible, plus fun, sans pour autant dénaturer la série... C'était l'objectif avoué des développeurs et l'on peut dire qu'ils y sont parvenus. Côté réalisation sinon, vous serez peut-être un peu surpris de ne pas constater un progrès flagrant dans les graphismes. Le jeu paraît même un peu en retard sur ce point, quand on le compare aux derniers hits du genre, Gran Turismo 2 et Colin McRae Rally 2 en tête. C'est plutôt pixellisé, ça manque de détails, de finesse... Bref, les clichés qui ornent ces quatre pages ne vous impressionnent sûrement pas plus que ça. Mais le jeu est-il pour autant techniquement à la bourre ? Non, détrompez-vous... L'équipe de développement avait en fait beaucoup d'ambition et désirait implémenter dans son jeu des tas de petites choses pour un gameplay unique et attirant. L'aspect purement graphique est donc passé en second plan, même s'il n'y a franchement là rien de frustrant, hein, ça reste



fiche technique

Editeur	Codemasters
Développeur	Codemasters
Genre	Course auto
Nbre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de pistes	23
Spécial	Dual Shock
Existe sur	rien d'autre

Quatre fois plus de tôle froissée

Le mode Course Libre permet de se tirer la bourre à plusieurs, de 1 à 4 joueurs simultanément. En multi-joueurs justement, les dégâts sur la carrosserie restent d'actualité, ce qui est plutôt une performance. En contrepartie, le nombre de voitures sur la piste passe de 14 à 6 pour le mode 2 Joueurs, et de 14 à 4 pour le mode 4 Joueurs... Sinon, niveau frame-rate, graphismes, etc, le mode 2 Joueurs est super bien foutu (la vue cockpit disparaît, c'est tout), ce qui n'est pas vraiment le cas du mode 4 Joueurs, que vous laisserez tomber vite fait ! Autre ombre au tableau : on aurait vraiment apprécié l'implémentation d'un mode 2 Joueurs en Championnat, comme dans V-Rally 2... Dommage.











L'equipe qui vous talonne au classement est indiquee en pleine course par ce petit curseur. Vous saurez ainsi quelles sont les voitures a depasser absolument



tout a fait jouable ! D'autant que le frame-rate est constamment fixé a 25 images par seconde (même a 2 joueurs, cf. encart), ce qui impressionne globalement, compte tenu de tous les détails que gère le soft !

A fond les détails

D'ailleurs, l'immersion est sans doute le véritable point fort du jeu. Car si le realisme n'est pas vraiment rendu par les graphismes, il l'est par la multitude de petits détails qui vous surprendront en cours de partie. On commence par la gestion des dommages, tout simplement excellente, qui donne au jeu son côté cradingue et son piquant. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le procédé utilisé n'est pas le même que celui de Colin McRae Rally 2. En fait, la déformation dynamique des polygones (oush, c'est classe comme terme !) definira en temps réel le degre et la nature des deformations à adopter selon deux paramètres : la vitesse et l'angle du choc. Comprenez par-là qu'il n'y a pas de déformations types, qu'il y a 1 000 façons de bousiller sa caisse, quoi... Evidemment, cela est valable pour toutes les voitures présentes sur le circuit (14 en tout, a partir du championnat international) ! Selon que vous activiez ou non l'option adéquate, les dommages pourront evidemment affecter la mécanique. Le moteur peut ainsi prendre feu, les roues se voiler, la direction se fausser, etc. Ajoutez à cela encore quelques petits détails (desolé, c'est le maître mot du test) comme le capot qui s'envole, le pare-chocs qui se décroche à moitie et fait des étincelles sur le bitume, le pare-brise qui se fissure et éclate au choc suivant, les roues qui se barrent, les pneus qui éclatent... Et toute la tôle que vous perdez restera sur la piste ! Bref, ils sont allés au bout des choses pour nous immerger à fond, ça fonctionne au poil et ca valait finalement bien le coup de sacrifier un peu les graphismes. N'oublions pas non plus la fameuse vue cockpit (un plus indéniable, manquant cruellement a certains jeux de caisses), qui vous fera profiter d'habitacles différents pour chaque modele et surtout des mains gantées du pilote, qui, par exemple, taperont de rage sur le volant après un tête-à-queue. Excellent



Aborder les virages au frein a main n'est pas la bonne solution. C'est plus arcade qu'avant, mais c'est quand même pas du Ridge !

Après Colin 2, Codemasters poursuit brillamment sur sa lancée !





Les accrochages, c'est marrant, mais il vaut mieux les éviter si l'on veut remporter la course !



TOCA World Touring Cars

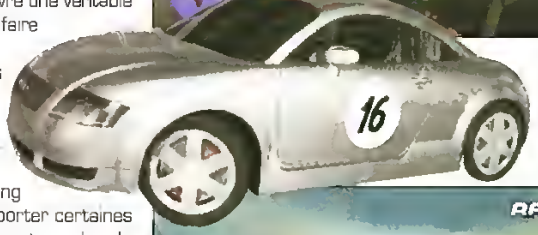
Un troisième volet bien plus accessible



Un championnat long, difficile et captivant

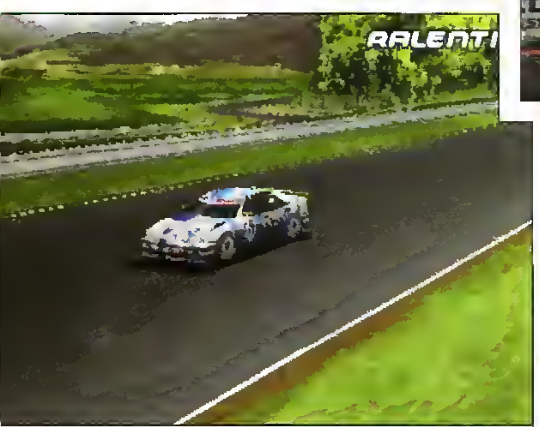
Côté modes de jeu, outre la Course Libre (entièrement parametrable, du nombre de joueurs aux conditions météo), les Essais Chrono (pour exploser les meilleurs temps) ou encore la Course Instantanée (choix aléatoire de tous les paramètres par la console), le veritable intérêt de TWTC se situe dans le mode Championnat, qui vous fera vivre une veritable carrière de pilote. Il faudra d'abord faire un choix dans les diverses offres d'équipes, puis remporter plusieurs championnats nationaux avant de passer en international, puis en mondial (grâce au cumul de points). La difficulté est progressive, et je vous assure qu'il faudra avoir du sang froid et des nerfs d'acier pour remporter certaines courses... Les adversaires réagissent en plus de manière hyper... euuuh... « humaine » ! Ils vous empêchent de passer mais sans jamais chercher la casse, ils peuvent aussi aller trop vite pour vous rattraper et finissent bêtement dans le décor ! Vraiment, il y a un côté intense et nerveux dans les courses qui scotche litteralement au pad... Rhâââ, je me souviens encore de ces 6 tours de folie sur le circuit de





Un petit choc et le pare-brise s'effrite. Un autre et il éclate en morceaux !





Les decors manquent de finesse et de complexite. Mais on oublie vite ce detail dans le feu de l'action



Ces gars-là sont des perfectionnistes !

Voici en images quelques exemples de petits détails qui surprennent le joueur pendant les courses... Ajoutez à cela des bruitages excellents et des adversaires qui font tout pour ne pas perdre une place, pour avoir alors une petite idée du degré d'immersion proposé par TWTC !



Un petit accrochage et le pare-chocs se détache un peu. Les frottements de ce dernier font des étincelles sur le bitume.



Roues voilées, moteur en flammes, direction pétée, pare-chocs qui traîne... Ça va être difficile de finir la course !



Après un tête-à-queue, le pilote frappe de rage sur le volant.



Les chocs frontaux sont hyper-mauvais pour le moteur. Ils peuvent également fissurer ou même faire exploser le pare-brise.



Les roues peuvent se voiler, mais aussi se déloger... Dans certains cas, le pneu peut même éclater, le contact de la jante sur la route faisant mille étincelles



Bye-bye le capot !





Les avertissements pour conduite dangereuse ont disparu de ce troisième TOCA



Suzuka, en finale du championnat asiatico-Pacifique ! C'était tellement puissant que j'ai sauvegardé le replay ! Ajoutez enfin la communication radio avec votre stand, qui vous encourage, vous avertit s'il y a un accident ou si vous êtes sur le point d'être doublé, etc. Encore un détail bienvenu.

Pari réussi !

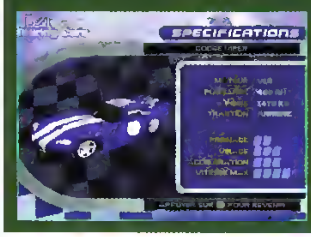
Voilà, Codemasters est donc arrivé à faire exactement ce qu'il voulait de ce troisième épisode, on ne peut qu'admettre la grande qualité du résultat... Même si d'un point de vue purement graphique ce n'est pas exceptionnel, même si la conduite est devenue bien plus tolérante qu'avant, World Touring Cars conserve l'esprit TOCA qu'on appréciait tant. L'immersion est totale, le fun omniprésent et le challenge au rendez-vous... Que demander de plus ? Eh bien une version 128 bits bien sûr ! Allez les gars, au boulot !

Julo

70, c'est déjà pas mal, finalement

TWTC vous propose de prendre le volant de plus de 70 modèles de caisses différents (dont une vingtaine à débloquer)... C'est vrai que ça peut paraître ridicule, comme ça, comparé aux 600 bolides de GT2, mais avouez, c'est bien suffisant ! Et puis, là, on n'a pas affaire au même bolide décliné 10 fois, on a pas l'impression de collectionner des centaines de tutures dans son garage... Bref, c'est parfaitement suffisant, 70 caisses ! Bon, en vrac, maintenant, voici quelques-uns des constructeurs représentés dans TWTC :





Alfa Romeo, BMW, Chrysler, Toyota, Mitsubishi, Lotus, Ford, Audi, Peugeot, Renault, Subaru, Opel, Honda, Nissan, Vauxhall, Volvo, Saab, Fiat, Mercury, Lincoln, Lexus, AC, Holden, Plymouth, Bentley, TVR, Mazda... euhh, bah j'ai à peu près tout dit !



En Championnat, vous serez averti s'il y a un accident devant vous... Histoire de ralentir pour gagner des places plus facilement...



Les arrêts aux stands peuvent durer longtemps, si vous avez bousillé le moteur



Notes

15 Technique
De nombreux paramètres sont gérés et le moteur tourne rond... Ce n'est pas super-beau, mais impressionnant !

12 Esthétique
Décors vides et pixellisés comparés à ceux des grosses pointures du genre. Le point faible du jeu.

17 Animation
Les courses sont bien speed et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement, même à 2 joueurs.

17 Maniabilité
Les caisses répondent parfaitement. La gestion du Dual Shock est excellente.

17 Sons
Réalisme des bruitages très convaincant. Commentaires et communications radio en français.

16 Durée de vie
11 championnats, 23 pistes, plus de 70 caisses, mode multi-joueurs (jusqu'à 4 en simultané).

+ Plus
Déformations et autres détails sympas. L'immersion et l'intensité des courses.

– Moins
Pas super-beau. L'orientation grand public décevra les fans.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Nous n'avons toujours rien vu de la version Dreamcast de Colin McRae Rally 2, qui a pourtant été annoncée super-officiellement... On espère, en tout cas, vous en dire plus bientôt, en priant pour qu'une version 128 bits de TOCA soit également en chantier ! Les développeurs de Codemasters semblent passer aux consoles nouvelle génération plutôt doucement, et vu leur talent, on souffre d'impatience !



L'avis de Julo

TWTC n'est pas franchement beau, c'est vrai mais il a tout de même plein de bonnes sensations à offrir aux mordus du genre. La gestion des dommages, les capots qui s'envolent, etc... sont autant de détails qui, couplés à la bonne I.A. des adversaires, donnent une grande intensité aux courses. Immersion garantie.

L'avis de Willow

Je dois avouer que les simu. de course automobile commencent à me gaver. Gran Turismo 2, Colin McRae Rally 2... On a un peu fait le tour du sujet. Pourtant, ce nouveau TOCA reste une alternative intéressante à ces deux titres. Le jeu de Codemasters propose une conduite nerveuse et des détails que l'on ne retrouve pas dans GT2.

Machine N64 Genre Shoot 3D







Turok 3

Pour Turok 3, le constat reste le même que pour les épisodes précédents. C'est terriblement efficace même si ce volet tape plus dans le martien de supermarché en guise de gibier que dans le registre des dinosaures. Moi j'vous dis, ça va fraguer sec dans les chaumières !

Le scénario est comme à l'accoutumée superchiadé. Une entité cosmique (prononcez « cozmik » comme les frères Bogdanov) ultra-puissante utilise l'énergie que garde la lignée des Turok pour créer un passage vers la Terre Perdue. C'est à la disparition de la protection des Turok qu'Oblivion renaît. Il décide d'instaurer sur la planète fraîchement annexée le droit à ses serviteurs de pratiquer un karaté foireux, de se nourrir d'humains quand ceux-ci ne sont pas enfermés dans des bocaux, habillés intégralement en Levi's. Je sais, pour l'instant, vous ne comprenez pas grand-chose à ce que je vous raconte. Mais lorsque vous jouerez à Turok 3, vous rigolerez bien en repensant à ces lignes. D'ailleurs, je suis sûr que vous y jouerez. Non seulement parce que c'est le meilleur titre du mois sur N64, mais aussi parce qu'il s'avère tout bonnement exceptionnel malgré un moteur 3D très gourmand en Ram.

Ram Pak de rigueur

Caillou Turque 3 (cherchez le subtilité !) profite d'une réalisation du tonnerre. Tellement surpuissante que, pour fonctionner correctement, le Ram Pak s'avère d'intérêt public pour garder un minimum de fluidité. Car sans cette précieuse composante, il faut avouer que les animations pataugent souvent dans la semoule et que les graphismes perdent énormément en beauté. Enfin, c'est vous qui voyez, comme dirait Laspales. Sinon, il est clair qu'une fois optimisé, les moult effets de lumière et la finesse des textures font de Turok 3 l'un des softs les plus



Cette image démontre efficacement que les dégâts ne sont helas pas localisés











Ce monstre synthétise le fantasme des jumeaux Bogdanov, désormais frères siamois de l'apocalypse !

fiche technique

Editeur	Acclaim
Développeur	Acclaim Studios Austin
Genre	Shoot 3D
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de mondes	5
Spécial	Utilise le Ram Pak
Existe sur	Rien d'autre



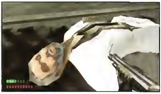
beaux jamais réalisés sur la Nintendo 64. Bien sûr, les éternels insatisfaits (dont je fais partie) pourront toujours se plaindre de la qualité inégale de la réalisation, qui peut étrangement varier du tout au rien selon les niveaux. Mais en substance, rassurez-vous, la prestance esthétique augmente au fur et à mesure que les stages se suivent. Il ne manquait plus que ça, tiens !



Vous disposez d'un temps limité pour arriver en tête de train et freiner le véhicule fou

Avancer, tuer

Contrairement à toute la dernière vague des Doom-like stratégiques à la Rainbow Six (et bientôt Hidden and Dangerous sur DC), le troisième épisode de Turok ne nécessite ni furtivité ni tactique à adopter face à l'ennemi. Effectivement, il suffit de progresser dans les niveaux et de détruire toutes formes de vies hostiles. Et puis, de toute façon, les adversaires sont tellement idiots qu'ils exécutent bien souvent les mêmes actions à savoir vous foncer dessus pour vous asséner un de leurs célèbres (et minables) coups de pied chassés dont ils ont le secret, et, dans le pire des cas, canarder leurs propres camarades parce qu'ils se trouvent dans le même axe que vous ! Vous voyez le genre de réactions hypra-logiques... Mais bon, comme le disait si bien Chamfort, pourquoi apprendre à mourir puisqu'on le fait si bien la première fois. Mais là je m'égare.





Paco Rabanne assiste au décompte du lancement du missile nucléaire

8 modes Multi-joueurs

Comme dans tous les Doom-like qui se respectent, on trouvera dans Turok 3 un mode Multi-joueurs, pour se fraguer la gueule dans la joie et la bonne humeur. Dans cette section, les choses n'ont pas été faites à la légère puisque ce ne sera pas moins de huit modes de jeu qui vous apporteront des sensations variées.





Jacques Pradel se fait un frag facile dans les méandres d'une gaine d'aération

Avec ou cent patates ?

[illegible]



Avec Ram Pak : [illegible]



Sans Ram Pak : [illegible]

Turok 3

Une palette impressionnante d'armes

Turok 3 n'échappe pas au modernisme des armes high-tech. Bien entendu, vous commencez le jeu avec un vulgaire couteau et un archaïque arc en saule pleureur. Logique, vu que vous êtes un Indien futuriste à l'instinct conservateur. Mais là je m'égare en vous parlant de politique. En fait, sachez que vous devrez ramasser des armes pour les garder définitivement dans votre sac à malice. En tout, une quinzaine d'objets de mort plus destructeurs les uns que les autres devraient être, vers la fin du jeu, en votre possession. Aaaaaah la guerre, la violence, le fanachisme (un nouveau concept à moi), ça me débecte... Cela dit, j'adore le shotgun customisé !



L'aspect recherche augmente considérablement la durée de vie du jeu, avec des petites énigmes de leviers ou de mécanismes que vous êtes obligé de résoudre pour progresser. Mais les objectifs restent dans l'ensemble assez bateaux, comparés aux vices déployés dans un Tomb Raider par exemple.

Des plaisirs simples de la vie

Malgré toutes ces constatations parfois sévères, il faut reconnaître que T3 remplit largement son contrat : nous divertir simplement en nous fournissant un plaisir quasi-immédiat et en nous soumettant une profondeur de jeu assez riche pour nous scotcher devant notre console. Soit, on nous permet à côté des petites facéties kossovares avec le snipe, et on nous propose une panoplie d'armes à rendre fou de jalousie le père Charlton Heston, qui, je vous le rappelle, est le président de la National Rifle Association aux States. Et puis le tout se trouve aussi richement appuyé par des scripts habilement intégrés, qui nous font réaliser que rien n'est laissé au hasard dans le bon déroulement de l'intrigue du jeu. Par ailleurs, ce dernier volet change radicalement d'univers, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Il réussit du coup à insuffler un vent de fraîcheur à une série que l'on croyait, à tort, condamnée à tourner en rond. Et si on y ajoute les huit modes de jeu en Multi-joueurs, les cinématiques vraiment très classes et les zicks à la John Carpenter (pour le côté à deux francs), je ne vois pas ce qui pourrait encore vous faire douter de l'excellence de ce titre.

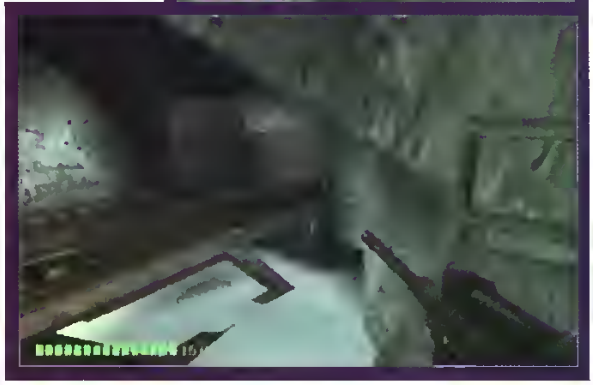
Kendy

Posséder un Ram Pak est le minimum pour faire tourner convenablement le jeu

Vive le snipe !

Au cours de vos péripéties riches en frags, vous disposerez, en plus de votre attirail de la mort, d'une lunette de visée adaptable. Selon la catégorie d'armes sélectionnée (fusil, arc, arme de poing), la lunette vous offrira un zoom plus ou moins important. Bien entendu, l'ultime mariage s'effectuera avec le Sniper Rifle, qui vous permettra d'atteindre des cibles à plus de 100 mètres ! Lee Harvey Oswald doit se retourner dans sa tombe à l'heure actuelle.





Pour le plaisir des yeux

Les phases d'action sont ponctuées par de nombreuses cinématiques en temps réel, qui viennent apporter une certaine cohésion au scénario du jeu. Admirez ces clichés.













Notes

17 Technique
Le Ram Pak est l'objet divin dont vous devrez vous munir pour jouir de toute la splendeur graphique de T3

17 Esthétique
Ça y va crescendo. Plus on va loin et plus les graphismes s'améliorent

16 Animation
L'animation rame en cas de surcharge de polygones, même avec le Ram Pak. Mais cela ne nuit pas au plaisir de jeu

18 Maniabilité
Rien de neuf dans l'interface. Ça reste du Turok, c'est-à-dire efficace et simple

15 Sons
Les musiques en boucle font parfois penser à du John Carpenter. Ce n'est donc pas terrible

17 Durée de vie
Les niveaux sont vastes en mode Solo. Le mode Multi-joueurs va bien sûr allonger la durée de vie du soft !

+ Plus
Des graphismes très réussis. Des tas d'armes

− Moins
Même avec le Ram Pak, c'est souvent saccadé ! Sans le Ram Pak, c'est léger !

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Tiens, en parlant d'indien, le nouveau film de Jackie Chan intitulé Shangai Kid raconte l'histoire d'un garde du corps qui doit se déguiser en indien pour protéger une princesse enlevée par des cow-boys. Bon, c'est pas terrible comme tuyau mais au moins, ça me permet de faire mon papier !

L'avis de Kendy

Pour ce Turok 3, la recette marche toujours aussi bien et on continue à foncer tête baissée pour trucider des monstres. Le titre reste une franche réussite, même si l'intérêt des différents mondes d'amour très inégal. Mais vu le peu de jeux disponibles sur la N64 en ce moment, on ne va pas faire la fine bouche.

L'avis de Willow

Ce troisième volet m'a un peu déçu, les ennemis ne sont pas super-locaces, le jeu rame méchamment malgré le Ram Pak et l'univers est un peu moins trippant que dans les autres épisodes. Néanmoins, il reste un excellent FPS doté d'une réalisation graphique aboutie. Le problème c'est que Perfect Dark est déjà dans la place, et là, y a pas photo.



Nightmare Creatures 2

Nous retrouvons notre ami Wallace et ses fameuses bandelettes, pour une version 128 bits en tout point ou presque conforme à la version PlayStation. Bon, avec quelques petites différences tout de même !

Notes

Technique 15
Les chargements sont beaucoup plus courts dans cette version et le moteur 3D est plus que correct

Esthétique 13
Les décors sont bien rendus, mais l'environnement est un peu vide. Il n'y a que le strict minimum

Animation 13
Dommage qu'une seule vue ait été choisie, c'est un petit handicap qui se révèle parfois assez gênant

Maniabilité 14
Wallace bute contre des obstacles s'il n'est pas bien orienté et les monstres se bloquent parfois contre lui

Sons 16
Une vraie réussite ! On a l'impression d'avoir tout un zoo dans son salon !

Durée de vie 10
On progresse rapidement malgré le nombre important d'adversaires. L'aventure est trop linéaire

Plus +
Réalisation graphique, fluidité et sons effrayants qui créent une atmosphère pesante

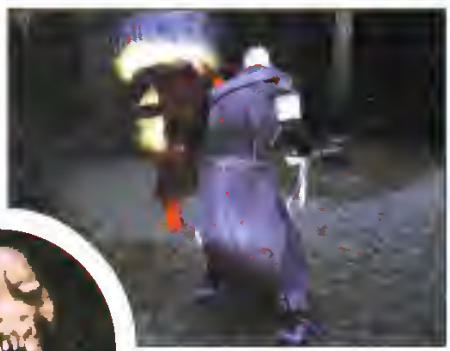
Moins −
Aventure trop linéaire et avec une difficulté moyenne. Des combats répétitifs

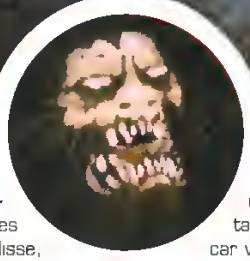
Note d'intérêt 6/10

Plus loin...

Après 1,5 million de jeux NC premier du nom écoulés, Kalisto espère faire aussi bien avec son NC2. Une version N64 est en développement et une version X-Box est en projet. Ces informations restant à confirmer bien sûr !







Au premier coup d'œil, on ne réalise pas que l'on est en train de tester une version DC, seuf lorsqu'on s'apercoit que son paddle comporte les signes X, Y, A, B. Evidemment, l'ensemble est beaucoup plus lisse, et le sang s'écoule avec fluidité. La pluie et le feu sont aussi super-réalistes. La Dreamcast semble apprécier les éléments. Malheureusement, les defauts sont aussi les mêmes que ceux de la version PlayStation. On ne dispose que d'une vue à la 3e personne et on ne peut donc pas vraiment voir ce qui va nous tomber sur le coin du nez. Il faut systématiquement affronter les monstres qui se trouvent dans le piece avant de pouvoir l'explorer ou de continuer l'aventure. Votre hache est votre meilleure amie pour trucider vos ennemis dans un bain d'hémoglobine. J'ai quand même la nette impression que l'on dispose dans cette version d'items et de points de sauvegardes plus nombreux, ce qui permet de varier les combats en faisant appel notemment aux pouvoirs de glace ou de feu. Utiliser la hache est assez monotone, mais il est vrai que l'on est dans un beat'em all, j'avais oublié... En effet, Wallace se balade dans de sympathiques environnements ensanglantés et défonce tout sur son passage. Il est important de tout saccager comme un bourrin, car vous pouvez trouver des items en cassant des chaises ou des caisses qui traînent. Votre évolution ne pourra être ralentie que par la succession de vilaines bestioles decidées à vous dévorer. C'est assez lassant car à part jouer avec votre hache, il ne se passe pas grand-chose. Les boss réagissent comme leurs sbires et ne sont pas très agressifs. Une fois la bonne technique pour en venir à bout trouvée, vous pourrez la repeter avec les autres et terminer l'aventure rapidement. Heureusement, les sons réussissent à vous plonger dans une atmosphère pesante et malsaine. Les amateurs de gore apprécieront sans doute les giclées de sang et la quantité de monstres offerts. NC2 n'est d'ailleurs pas à mettre entre toutes les mains. Pas sûr que votre petite cousine, qui croit toujours au papa Noel, adhere à ce genre d'aventure.

Karine



Une bonne technique pour éliminer cette bestiole : la coller au mur et lui essener des coups de hache verticaux. Radical !

fiche technique

Editeur	Konami
Développeur	Kalisto
Genre	Beat'em all
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	5 + Sauvegardes
Nbre de niveaux	8
Survival	-
Existe sur	PlayStation

L'avis de Karine

Evidemment, les graphismes sont plus fluides, mais la version PlayStation s'en tire aussi plus que convenablement. La difficulté est moindre sur DC et on trouve beaucoup plus de bonus et de points de sauvegardes. Un beat'em all que les puristes du genre apprécieront.

L'avis de Julo

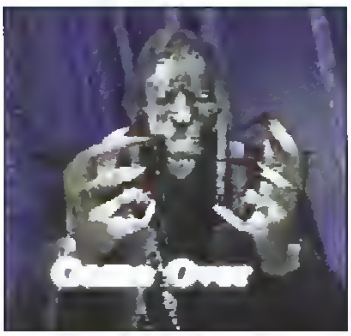
Sur Dreamcast, NC2 possède une bonne ambiance, il est toujours aussi peu passionnant et répétitif, mais aussi mieux réalisé... Enfin, il aurait pu être bien plus beau, hein, mais au moins le moteur gagne en fluidité, ce qui évite pas mal de maux de tête quand la caméra tourne dans tous les sens.

Nightmare Creatures 2



Nous avions quitté le very british Wallace en l'an de grâce 1834, alors qu'il se battait contre le maléfique sorcier Crowley. Nous voici plongés un siècle plus tard dans les brumes de Londres, pour casser du monstre à coups de hache, dans un univers glauque où le sang gicle et les os éclatent.

Nightmare Creatures 2 (NC2) est la suite logique du soft du même nom, sorti voici presque deux ans. Evidemment, la couleur dominante, dans cette aventure au goût de beat'em up, est le rouge. Ainsi, dès le début, on aperçoit le nom du développeur inscrit sur une hache et dégoulinant. Ça vous donne tout de suite une idée de ce qui vous attend. Un petit récapitulatif s'impose tout de même pour les non-initiés. Ignatus Blackward et Nadia Fransiscus ont fondé le Cercle après avoir vaincu Crowley. Wallace, jeune dandy londonien, décide de rejoindre cette organisation occulte créée pour évincer les forces du Mal. Au cours de l'une de ses missions, il va découvrir l'existence d'une branche de la Fraternité d'Hécate qui travaille au retour de Crowley sur le devant de la scène. Trop imprudent, Wallace sera capturé et utilisé comme cobaye par l'infâme sorcier mais parviendra ensuite à s'échapper. Sa fuite sera de courte durée puisqu'il finira dans la chambre calfeutrée d'un asile psychiatrique.







Les amateurs de musique assourdissante pourront reconnaître un clone de Marilyn Manson, qui jubile en léchant son couteau plein de sang

Du sang encore et toujours !

L'asile sera le point de départ de votre aventure durant laquelle vous devrez guider Wallace jusqu'à Crowley. Entre-temps, ce n'est pas une simple milice mais une véritable légion de monstres qu'il vous faudra abattre ! Les combats se succèdent rapidement, et si vos ennemis ne sont pas des plus coriaces, ils sont souvent éprouvants pour votre vitalité. Etrangement, les réserves de sang nécessaires au bon équilibre du héros sont inégalement réparties. Il vous arrivera d'en trouver trop ou pas assez, avec pour conséquence de vous retrouver bloqué dans un passage lorsqu'il vous faut, par exemple, affronter une bonne dizaine d'adversaires avant de trouver une ration d'hémoglobine. Il en est de même pour les sauvegardes, puisqu'on ne bénéficie que de 5 continues et qu'il faut trouver un livre, parfois rare, pour effectuer une sauvegarde. L'arme principale de Wallace reste la hache qui s'enflamme lorsque vous trouvez le bonus correspondant. D'autres pouvoirs temporaires, comme l'attaque des mouches pour déchiqueter votre ennemi ou le pouvoir assourdis-





Wallace se place automatiquement devant l'obstacle, bien visible au milieu du décor

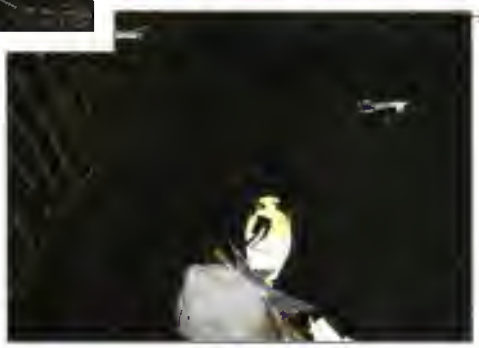
fiche technique

Editeur	Konami
Développeur	Kalisto
Genre	Beat'em up 3D
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui (5 + sauvegardes)
Nbre de monstres	22 + 5 boss
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	NC (voir test)



Un des 9 boss à détruire, leurs attaques sont toujours les mêmes et assez faciles à parer





Impossible de ne pas voir les items qu'il vous faut tellement ils sont placés en évidence !

sant pour l'affaiblir, seront disséminés parcimonieusement sur votre trajet. Un pistolet vous sera aussi offert mais faiblement chargé. Tous ces bonus disparaîtront après une ou deux utilisations suivant les munitions récoltées. Il est légèrement frustrant de ne pouvoir se défendre principalement qu'avec une hache, mais c'est plus gore.

Un trip parisien bien glauque

NC2 se déroule sur 9 mondes dont 6 français. Wallace poursuit Crowley apparemment réfugié dans notre bonne vieille capitale. Cette dernière connaît une effervescence fasciste et accueille de nombreuses luttes sanglantes. Evidemment, l'Histoire est romancée. L'épopée se poursuit dans les rues de Panam, en passant par le cimetière du Père-Lachaise et les Catacombes pour finir au sommet de la Tour Eiffel. L'ambiance, ponctuée des râles de zombis, est glauque à souhait. La bande sonore a été soignée et les rugissements des bêtes particulièrement réussis. Plongez-vous dans une obscurité totale pour jouer et vous verrez le malaise ! La musique a été composée par Rob Zombie, créateur du groupe White Zombie, et d'un univers loufoque dans un style proche des films gores de série B. Pour vous donner une idée du bonhomme, ce cher Rob donne toujours l'impression d'avoir été attaqué par une meute de lions tant ses habits sont en lambeaux ! Un peu comme Wallace, dont les bandelettes blanches couvrent les 3/4 de son corps et lui donnent un petit air de momie hirsute. Comme tout film gore, le scénario est bien mince et l'aventure très linéaire. Il vous est difficilement possible de vous perdre puisque les objets nécessaires à votre progression sont bien en évidence dans le décor. Au pire, il vous faudra pousser une armoire ou un bloc de pierre, et Wallace réagit tout de suite devant l'obstacle même si vous n'êtes pas bien placé. De nombreuses cut-scenes sont intégrées à la trame, mais l'apparition du loading casse l'effet de surprise. Les énigmes sont simplifiées au maximum, seule la multiplication des combats ralentira votre progression. On apprécie la qualité des sons et des décors qui renforce la superficialité de l'ensemble. Kalisto a réussi à créer un univers oppressant et sombre, mais l'intrigue reste bien légère.

Karine



La fatality apparaît lorsque votre adversaire est sur le point de mourir, vous pouvez alors l'achever en lui tranchant la tête et avec 4 coups de hache bien placés



De nombreux passages sous l'eau sont intéressants, mais on a parfois du mal à trouver son chemin



Notes

13 Technique
Malgré des chargements parfois longs, on évolue dans un univers 3D bien fluide

14 Esthétique
Monstres très laids dont un clone de Marilyn Manson. Décors variés et soignés bien qu'un peu vides

12 Animation
Vue à la 3e personne, et absence de caméras orientables. Quelques petits ralentissements

14 Maniabilité
On dirige Wallace assez aisément, mais il faut parfois bien le placer pour pouvoir agir

16 Sons
Soupirs des zombis et rugissements rauques des monstres très convaincants. Musique de fond assez oppressante

11 Durée de vie
L'aventure est linéaire et, malgré les nombreux monstres on en vient rapidement à bout

+ Plus
Univers glauque fidèle au premier opus
Jeu gore pour public mature

− Moins
Côté gore exacerbé
Linéarité et manque d'originalité

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le site www.nightmare-creature2.com vous ouvre ses portes pour continuer dans cet univers lugubre si particulier. Vous trouverez le guide officiel avec la stratégie à suivre... Hum, vu le niveau linéaire du soft, ce n'est pas vraiment nécessaire. Enfin, pour les mordus, une version simple du site et une autre élaborée avec des cinématiques à télécharger sont disponibles.

L'avis de Karine

On entre vite dans le trip horreur grâce à une ambiance sombre plutôt réussie. Mais le manque de rebondissements et d'une réelle intrigue se fait cruellement sentir. On se lasse vite des trop nombreux combats très répétitifs. Les fans de gore pur et dur pourraient être satisfaits.

L'avis de Julo

L'atmosphère de NC2 est franchement réussie : c'est glauque, la mise en scène est efficace... Côté réalisation, le soft de Kalisto tient également la route. Mais l'aspect répétitif inhérent au genre n'a pas été assez atténué, et le jeu ne passionne pas une minute, passée la surprise de l'ambiance morbide et violente.

Machine Dreamcast Genre Baston

Dead or Alive 2

méga Joypad star



Sorti juste avant les vacances d'été en version japonaise, Dead or Alive 2 arrive dans nos belles contrées. Comme on pouvait s'y attendre, pas de grands changements pour cette mouture toutefois superbe.

Dans Dead or Alive 2, on ne sait pas vraiment pourquoi les personnages se frittent entre eux. Et comme j'aime pas me battre pour des raisons inconnues, je vais vous inventer un scénario un tant soit peu crédible. On va dire que tous les problèmes partent de Tina et de son dernier défilé de mode chez Yoji Yamamoto. Son père Bass, cultive une sainte horreur envers ce couturier et décide d'aller fracasser la tronche à Yoji. Mais c'était sans compter sur Ein, un fan allemand de Yamamoto. Attention, là tout va se compliquer. Zack ne supporte pas Ein et décide de s'allier avec Bass pour le passer à tabac, non parce qu'il veut soutenir Bass, mais parce qu'il préfère le travail de Jean-Paul Gaultier. Sinon, Kasumi veut se marier et commander une robe spéciale chez Yoji.



Lei Fang utilise une contre-attaque sur Ein, le fan de Yamamoto

Comment peut-elle avoir sa tenue si Yamamoto meurt ? Alors du coup, elle s'allie à Tina et Ein pour protéger ses intérêts. Bon, je vais m'arrêter là parce que je viens de me rendre compte à quel point je suis lourd.

Un Virtua Fighter-like

Le set de combat de Dead or Alive 2 fait penser inéluctablement à celui du célèbre titre de Sega, à savoir Virtua Fighter. Avec ses trois touches de base (garde, poing, pied) et sa rapidité d'exécution, le soft de Tecmo s'en inspire par bien des aspects. A commencer par les combinaisons des coups qui utilisent le même système (genre PPPK) et la possibilité d'utiliser simultanément les boutons Garde et Poing (ou Pied) pour effectuer des attaques plus puissantes ou tout simplement des projections. On retrouve autrement toujours les contre-attaques, déclinées en deux versions (Arcade et Dreamcast) pour les habitués de la borne et les néophytes. En mode Arcade, les contre-attaques se déclenchent via une combinaison précise des touches alors qu'en mode Dreamcast, nécessitant moins de technique, un mouvement vers l'arrière avec la touche Garde suffit à retourner les assauts de l'adversaire. En bref, le gameplay s'avère très technique même s'il existe encore une jouabilité à deux vitesses. Maîtriser DoA2 demande une pratique plus pointue que pour un Tekken ou un Street Fighter, les probabilités de perdre contre un joueur adepte du bourrinage étant ici plus élevées.



Pour montrer qu'il est un grand garçon, Jann Lee fracasse un pauvre arbre.



Bass effectue une projection sur Kasumi. Si elle meurt, Yamamoto est cuit.



Le vitrail derrière Gen-Fu peut se briser.

Le Tag

Le point fort de Dead or Alive 2 réside dans l'option Tag. Mais qu'est-ce que le Tag ? Pour couper court à toutes les vannes foireuses sur les graffitis, nous allons vous expliquer cela tout de suite. En première instance, le Tag ne se pratique qu'en équipe, c'est-à-dire uniquement deux combattants (avec un ami ou l'ordinateur), vous pouvez commencer un enchaînement de coups sur un adversaire et l'envoyer à votre second partenaire pour qu'il le finisse. Contrairement à Tekken 4 qui ne



fiche technique

Editeur	Acclaim
Développeur	Tecmo
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	24
Difficulté	Moyenne
Continue	Infinis
Nbre de persos	12
Spécial	Version hardcore + tard
Existe sur	PlayStation 2

bénéficie que d'un seul type de Tag, DoA 2 en possède deux différents : les projections et les combos. Très accessible de prise en mains, il est possible d'assigner la commande Tag à votre convenance sur le paddle grâce au menu de la configuration de la manette. Dans ce mode (le Tag Battle of course !), le passage à tabac en duo offre un spectacle particulièrement violent pour les yeux. C'est rapide et sans fioriture, et on ne se lasse pas de maltraiter l'ordinateur comme une vieille baudruche que l'on se renvoie. Ça fait penser un peu à du Virtua Tennis, à la différence que la balle est remplacée ici par un pauvre gars.

Super-beau, super-intéressant

Doté de douze combattants aux spécialités bien définies (Kung-Fu, Catch, Ninjitsu, danse classique ...), Dead or Alive 2 présente des arènes de combat extensibles auxquelles vous pouvez accéder en défenestrant un ennemi. Par exemple, dans le stage de la neige, le sol peut se dérober sous votre poids et vous obliger à poursuivre la lutte dans une cavité profonde. Bien entendu, ce principe s'applique à tous les terrains d'affrontement et s'avère fort original et impressionnant au niveau de la mise en scène. Autrement, la réalisation est tout bonnement divine, avec des modélisations en 3D chiadées des protagonistes (surtout les gonzesses !) et des animations au-dessus de tous reproches. Et puis, comme à l'accoutumée dans ce genre de jeu, on nous livre les désormais classiques options « clés en mains » servant à diversifier nos occupations (Time Attack, Story, Survival, Tag Battle, Team Battle, Entraînement...). Radical, efficace et jouissif, plus que jamais les possesseurs de Dreamcast se sentiront privilégiés.

Kendy



Pas de furies dévastatrices mais un sens de la mise en scène spectaculaire



Avec un coup puissant dans les parties, Hayabusa perd de sa classe.





Le boss final de Dead or Alive 2 n'est rien d'autre que le père de Pinocchio

Notes

17 Technique
Un chouia moins beau que Soul Calibur, il propose néanmoins une production chiadée

18 Esthétique
Les combattants sont classes et fort détaillés. Les nanas restent aussi bien modelisees.

18 Animation
Comme Virtua Fighter, les coups s'enchaînent avec rapidité et une grande liberté.

17 Maniabilité
La prise en mains est aisée avec seulement trois touches de base.

14 Sons
C'est de la musique de jeu de baston. Y a pas de quoi fouetter un masochiste.

16 Durée de vie
Comme d'hab' pour ce style de soft. A deux c'est le pied, seul on s'ennuie assez vite.

+ Plus
Deux sortes de Tag. Des décors à rallonge.

− Moins
Seulement douze persos.

8/10 Note d'intérêt

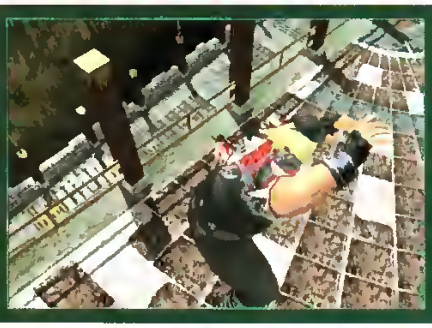
Des arènes gigantesques

L'une des caractéristiques de Dead or Alive 2 est de proposer plusieurs terrains d'affrontement en un. Effectivement, les joutes débutent en général sur des hauteurs et lorsque vous envoyez un adversaire hors de l'aire de combat, un script en 3D temps réel se déclenche, vous faisant changer d'arène et ce, sans casser le rythme de la partie ! Par exemple, vous pouvez combattre dans un clocher d'église et faire traverser votre ennemi à travers le vitrail pour finalement poursuivre la bataille en milieu extérieur !

Plus loin...

Une seconde version de Dead or Alive est prévue au Japon sur Dreamcast le 28 septembre. Intitulée Dead or Alive Hardcore, elle propose en sus des stages supplémentaires (notamment ceux de la mouture Play 2) ainsi que des costumes et des cinématiques inédites.







L'avis de Kendy

Dead or Alive 2 a tout pour plaire : une prise en mains à deux vitesses, des arènes extensibles et des Tag qui vous laissent une créativité plus ouverte que dans Tekken. Beau à tuer, il fait partie des softs de combat incontournables qui feront de votre ludothèque une marque du bon goût.

L'avis de Chris

Nouveau joyau du combat 3D, DoA 2 séduit par son apparence et son vaste panel de possibilités. Certains lui reprocheront un côté bourrin excessif, ce n'est pas faux, mais tout est ici encore une question d'habitude. Vous pouvez réserver à ce titre une place de choix, à côté de Soul Calibur...

International Superstar Soccer 2000

Sans crier gare, un nouvel ISS débarque, cette fois c'est sur N64 que ça se passe. Une bien agréable surprise pour ceux qui ne connaissent pas le chef-d'oeuvre de Konami. Seulement, existent-ils ?

Bon inutile de tourner autour du pot, cette nouvelle édition d'International Superstar Soccer ne révolutionnera pas la simulation de foot comme l'ont fait le mythique ISS 64 en 1997 et plus récemment ISS Pro Evolution sur PlayStation. Non, là, on reste définitivement très proche des deux précédentes moutures N64. Quelque part, c'est vrai, c'est un petit peu dommage. On aurait bien aimé que KCE aille au-delà de la simple réactualisation en appliquant par exemple cette recette qui a fait vibrer pendant de longs mois les adorateurs du ballon rond sur 32 bits. Sur ce coup-là, les développeurs ont fait preuve d'une certaine paresse et d'une prise de risque minimale. Bah, après tout pourquoi s'investir dans un développement long et coûteux, la N64 est en perte de vitesse, non ?

Toujours aussi fun mais...

Que les choses soient claires, cette sortie est tout simplement anecdotique pour les joueurs qui possèdent les précédentes versions. Voilà qui réduit de façon considérable le cercle des acheteurs potentiels de ce titre. Mais attention, pas de méprise, ISS 2000 est loin d'être un mauvais titre. Cette nouvelle mouture conserve en effet tous les éléments qui ont contribué au succès de la série sur N64. Pour tout dire, Julo et moi, on s'est plutôt bien amusé. A l'inverse des FIFA et bien que le feeling soit clairement orienté arcade, en trois ans, le gameplay n'a pas pris une ride. ISS sur N64 ça reste avant tout du fun à l'état brut sans toutefois tomber dans les travers du bourrinage gratuit. N'espérez pas par exemple remonter le terrain à 200 km/h avec un seul joueur ou marquer dès que votre gros orteil aura franchi la ligne de la surface de réparation. La gameplay privilégie toujours autant le jeu collectif.



Pas d'option Ram Pak, les graphismes sont donc un peu flous. L'animation en revanche tue toujours autant !

Difficile également de prendre en défaut l'intelligence artificielle des joueurs adverses ou de vos coéquipiers. On regrettera simplement que les développeurs n'aient pas pensé à corriger les petites imperfections des précédentes moutures, à savoir les through-pass qui restent un peu trop faciles à réaliser ainsi que le système de visée des coups francs et des corners, la caméra se plaçant parfois face au tireur. Pas très pratique malgré la présence du radar. Les reprises de centre ont également tendance à être









fiche technique

Editeur	Konami
Développeur	KCE
Genre	Football Arcade
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Sauvegarde	Sauvegarde
Nbre d'équipes	+ de 80
Spécial	Compatible Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre

Quelques précisions



toujours plus efficaces que les tirs directs mais bon, rassurez-vous, les petits exploits a la Ronaldo ne relèvent pas non plus du miracle. Techniquement, même si aux yeux de certains cet aspect reste secondaire, on ne note pas de gros bouleversements. La Motion Capture demeure toujours aussi efficace (gestes parfaitement délies, mouvements variés et attitudes naturelles), personne ne la niera, seulement voilà, visuellement on reste un peu sur sa faim cette édition 2K étant trop proche du premier ISS 64. Une petite option Ram Pak aut, par exemple, éta la bienvenue. Là on a le droit à des graphismes detailles certes, mais sacrément flous. Reactu' oblige, les plus gros changements concernent les modes de jeux qui se sont enrichis de manière significative. ISS 2000 propose dorénavant plus de 80 équipes nationales, 16 scénarios totalement inedits, trois compétitions (World League, International Cup, Euro Cup) et un mode Carrière qui s'apparente à un jeu de management, l'esprit nippon en plus. Dans ce mode, vous devrez créer un joueur, l'entraîner pour faire progresser ses caractéristiques, mais vous ne vous contenterez pas de jouer des matchs et de coacher votre poulain via des écrans de statistiques, ce mode suit egalement un petit scénario assez classique mais plutôt rigolo avec des dialogues dignes du DA Olive et Tom ! Sympa. Pas besoin de vous faire un dessin, si vous ne possedez aucune autre version d'ISS et que vous aspirez à un jeu de foot à la fois fun et suffisamment technique, vous pouvez y aller les yeux fermés.

Willow



Le mode Carrière avec ses dialogues debiles est la grosse nouveaute de cette edition 2000. Vraiment marrant.



Cette version ne souffre d'aucun ralentissement. Classe.



Les tirs directs demandent pas mal de doigte. La solution de facilite consiste a centrer puis a reprendre de la tête. Rien ne vous y oblige...





Notes

17 Technique
Pas de ralentissement, une motion capture excellente mais un effet de flou desagreable

14 Esthétique
Pas d'evolutions marquantes depuis les precedentes moutures. Pourquoi ne pas avoir prevu une options Ram Pak ?

17 Animation
Des enchaînements de mouvements toujours aussi naturels. Aucun ralentissement a signaler

19 Maniabilité
Le point fort de ce titre. Les joueurs repondent au doigt et a l'oeil. Un veritable régal !

15 Sons
Bonne ambiance de stade, les commentaires francais en revanche manquent singulierement de dynamisme

16 Durée de vie
Entre les compet', les scenarios et le mode Carriere, il y a largement de quoi s'occuper

+ Plus
Un gameplay hyper-agreable. Les nombreux modes de jeu.

− Moins
Pas d'option Ram Pak. Moins simu qu'ISS Pro Evolution

17 Note d'intérêt

Plus loin...

La version PS2 sera disponible dès le lancement de la console le 24 novembre prochain. Petite déception pour les puristes, le feeling de cette mouture 128 bits sera plus dans l'esprit de la version N64. Pour en savoir un peu plus, un petit tour à l'intérieur du booklet s'impose.

L'avis de Willow

J'ai vraiment retrouvé ISS 64 que j'aime malgré le manque flagrant d'innovation et un 3D « un peu » floue. Cependant, si vous possédez déjà les autres volets, nous vous déconseillons l'achat de ce titre. Car hormis quelques équipes supplémentaires et un mode Carrière, cette édition 2K n'apporte pas grand-chose par rapport aux précédentes versions.

L'avis de Julo

Bien plus Arcade que la dernière version PlayStation, cet ISS reste tout de même un excellent choix pour les fans du ballon rond. Fun, maniable, convivial, accessible... Les versions N64 sont peut-être moins techniques, mais le plaisir de jeu est bien là ! Pas indispensable, si vous possédez déjà l'une des précédentes versions.

Machine PlayStation Genre Plate-forme 3D

Rayman 2



Dire que Rayman aura squatté le devant de la scène ces derniers temps tient du plus pur euphémisme. Le célèbre héros 100 % français n'en finit plus de multiplier les apparitions remarquées sur toutes les consoles ! Et aujourd'hui, c'est au tour de la PlayStation d'être de nouveau à l'honneur...

Non, sans blague, Rayman tient un nouveau record : celui du personnage le plus décliné de tous les temps ! C'est bien simple : le deuxième volet de ses aventures a été adapté sur toutes les consoles du marché... Et à chaque fois, la qualité est au rendez-vous. Pas un faux-pas, pas un raté, Rayman assure à chaque fois comme une bête. Parfait sur N64, exquis sur Dreamcast, superbement reconverti à la sauce Game Boy, nickel sur PC, il ne lui restait qu'à accrocher la PlayStation à son tableau de chasse (en attendant la PS2). Eh là encore, bingo ! Rayman 2 sur Play' assure le spectacle de bien belle manière. J'vous l'dis, ce gus est béni des dieux...



L'unique arme de Rayman est son poing magique. Et son efficacité n'est plus à prouver !



On prend les mêmes...

Si vous suivez un tant soit peu le parcours de Rayman depuis la sortie du deuxième épisode sur N64, vous devez commencer à connaître le jeu sur le bout des doigts. C'est pourquoi nous n'allons pas nous appesantir trois plombes sur le scénario, hein. Il y est une nouvelle fois question de Robots Pirates, de P'tits z'êtres, de Globox et du cœur du monde qui a explosé en BOO morceaux éparpillés à droite, à gauche, dans les quelques 19 niveaux qui composent l'ensemble de l'aventure. Tout ça, quoi... Votre tâche, quant à elle, est exactement la même que dans les autres versions. A savoir sauver une tripotée de pauvres créatures retenues prisonnières par Barbe Tranchante, récuperer les BOO Lums perdus et, d'une manière générale, foutre une sacrée raclee aux Robots Pirates. La jouabilité, enfin, est strictement la même. Rayman peut exécuter plusieurs actions, interagir avec les decors et utiliser son poing magique pour se tirer de n'importe quelle situation. Un veritable acrobate, le gars, capable de sauter de plate-forme en plate-forme, de grimper à flan de montagne, de nager, de se suspendre dans le vide, de faire l'helico, etc

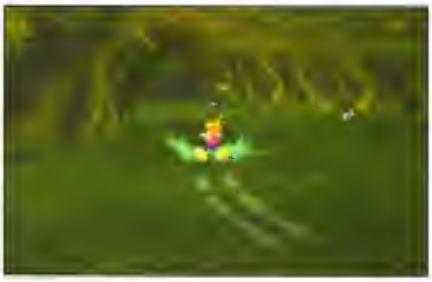


Les niveaux sous-marins sont absolument somptueux !





Attention, certaines « cages pirates » dans lesquelles sont emprisonnees de frêles créatures sont bien planquées dans le décor !



fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Developpeur	Ubi Soft Chine
Genre	Plate-forme 3D
Nbre de joueur	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Variable
Continue	Oui (sauvegarde)
Nbre de niveaux	19 + niveaux cachés
Spécial	Parfait au stick analogique
Existe sur	N64, DC, GB, PS2 et PC !

Jamais répétitif

Grâce à ces multiples aptitudes, vous devrez parcourir quelque 19 niveaux (subdivisés en sous-niveaux) proposant des challenges aussi riches que variés. C'est d'ailleurs là une des grandes forces de Rayman 2. A chaque nouveau tableau, un challenge différent vous attend et à aucun moment vous n'avez l'impression de refaire la même chose deux fois ! Bref, à l'instar des autres versions déjà sorties, cette édition PlayStation se révèle être extrêmement bien pensée... Et surtout beaucoup plus accessible ! Eh oui, le niveau de difficulté a été largement revu à la baisse, histoire de rendre le jeu accessible à tous. Bon, ne rêvez pas trop non plus... si vous souhaitez claquer la quête à 100 %, vous devrez quand même faire preuve de patience et de talent. Parce que pour récupérer tous les Lums et ouvrir tous les niveaux bonus, croyez-moi, faut pas être un manche ! Surtout qu'il faut composer avec deux trois petites imperfections assez énervantes... la caméra qui ne se replace jamais dans le dos de Rayman (pour cela, il faut faire une manip' au pad) et les options qui ont une fâcheuse tendance à apparaître au dernier moment devant vos yeux (pour choper certains Lums, c'est pas franchement l'idéal !). Sorti de là, la réalisation est un petit chef-d'œuvre de qualité. Moteur 3D ultra-clean, textures somptueuses, gestion des lumières irréprochable... Y a pas à tortiller : les développeurs chinois d'Ubi Soft ont assuré comme des bêtes. A tel point que ce Rayman 2 n'a pas à rougir de la comparaison avec les versions tournant sur des consoles plus puissantes. C'est dire !

Elwood





Certains niveaux spéciaux proposent des petits challenges assez rigolos, comme cette course en compagnie de la fée Ly

Le coup des Lums

Rayman 2 est un jeu qui peut se jouer de deux manières. En effet, vous pouvez à la pool tenir le niveau, en essayant de trouver la sortie le plus vite possible et sans vous soucier des méchants, comme un malade, pour trouver tous les Lums. Sachez que certains d'entre eux bouclent les niveaux cachés. L'écran de sélection des niveaux vous permettra d'ailleurs d'afficher vos scores en fonction de votre parcours. Et le mec bien, c'est qui vous pourrez ramener autant de Lums que vous le souhaitez. Les mondes deviennent de plus en plus vastes, et il vous manque des Lums, histoire de récupérer les bonus... Mais soyons curieux, ces bonus sont bien, mais il faut parfois ajouter énormément d'effort pour les trouver !



Au fil des niveaux, Rayman récupère de nouveaux pouvoirs indispensables pour passer certaines séquences





Notes

17 Technique
Grâce à un puissant moteur 3D, cette version Play supporte la comparaison avec son homonyme N64 !

17 Esthétique
Du 100 % Rayman, couleurs pastel, persos fantaisistes et univers oniriques

16 Animation
Pas de problème, l'animation ne rame jamais, quelle que soit la complexité de la scène

15 Maniabilité
Dans l'absolue très bonne, elle souffre cependant d'un système de caméra assez mal foutu

18 Sons
Superbes musiques d'ambiance et voix off en bon français, contrairement aux autres versions

16 Durée de vie
Assez bonne si l'on veut absolument finir le jeu à 100 %. Un peu courte si on le survole

+ Plus
Un des plus beaux jeux de plates-formes full 3D de la Play ! Des milliards de challenges

– Moins
La caméra ne se repositionne pas automatiquement ! Des options apparaissent au dernier moment !

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Après les versions Nintendo 64, Dreamcast, Game Boy, PlayStation et PC, Rayman 2 ne compte pas s'arrêter en si bon chemin ! Et vi, on aura également droit à une mouture PS2 de la bête (aller faire un tour du côté des News Europe, on en causa) et par la suite à un troisième épisode qui, selon Michel Ancel (le créateur de Rayman), devrait s'avérer assez différent de ce que l'on a vu jusqu'à présent... Affaire à suivre



L'avis d'Elwood

Cette version PlayStation honore le mythe Rayman. Techniquement super-aboutie, elle se révèle aussi très agréable à jouer. Un peu moins difficile que sur les autres consoles, ce Rayman 2 souffre cependant d'un petit défaut : un système de caméra assez crispant. Mais on s'y fait et on passe un très bon moment...

L'avis de Xavier

Rayman 2 est un excellent jeu. Très beau, prenant, varié, drôle et à la difficulté croissante. Impossible donc de passer à côté ! Deux petits reproches toutefois : une durée de vie assez limitée par rapport à la version PC et un système de caméras pas toujours optimisé. Néanmoins, je conseille ce titre à tous ceux qui ont entre 7 et 77 ans.

Machine PlayStation Genre Action/aventure






Parasite Eve 2

Fans de Resident Evil, y'a du nouveau pour vous ! Vous vous ennuyez sûrement un peu trop, depuis le troisième opus de votre saga préférée... Heureusement, tonton Square a pensé à vous ! Allez, on ferme les volets et on met le casque sur les oreilles, c'est parti.

Ce n'est pas que nous ne fassions pas confiance à nos lecteurs, qui doivent avoir, nous n'en doutons point, une connaissance encyclopédique du petit monde des jeux vidéo, mais un petit rappel s'impose... Voilà, Parasite Eve 2 est donc la suite (bravo) d'un jeu Squaresoft, sorti début 1998 au Japon. Il aura bien fait le voyage jusqu'aux États-unis, mais jamais jusqu'à chez nous. Dommage, car le soft avait bien des atouts pour lui. En fait, le pari des développeurs fut de proposer un jeu mélangeant habilement deux genres bien différents : le Resident-like et le RPG. Quelle drôle d'idée, nous direz-vous, et c'est là que vous vous trompez ! La formule fut parfaitement maîtrisée, l'ambiance mystico-glauque était géniale, la gestion des armes passionnante... Seule la durée de vie fit défaut à ce monument d'ambiance (enfin ce dernier terme n'engage que moi, hein, car PE a divisé les foules, jusqu'au sein même de la rédac'). Bref, j'attendais personnellement beaucoup de cette suite, et je suis sûr de ne pas avoir été le seul...

Au revoir la gestion RPG !

Après quelques dizaines de minutes de jeu, un premier constat déçoit : les systèmes de gestion des armes et d'évolution du personnage ont juste été réduits à leur plus simple expression... Quel dommage ! Il est toujours possible d'ajouter certaines fonctions à vos flingues (comme une baïonnette, des recharges supplémentaires, etc.), mais plus de les faire monter de niveau, ni d'utiliser le potentiel acquis d'une ancienne arme sur une nouvelle, ou encore d'ajouter des fonctions de « Status » (Poison, Silence, etc.) à vos munitions. Idem concernant le personnage, qui gagne toujours des points d'expérience, certes, mais sans que cela n'ait directement d'incidence sur lui. Les XP récupérés après chaque combat n'ont ainsi plus qu'une seule utilité : vous « rappeler » vos anciens sorts... Oui, car heureusement ils sont encore là, les sorts ! C'est d'ailleurs ce qui donne à PE2 son côté original, ce qui le démarque de la série mythique de Capcom. Sinon, sorti de cette légère déception (qui n'est d'ailleurs pas un vrai défaut, juste un petit changement d'orientation), il faut bien avouer que PE2 demeure un bon Resident-like, original, bien mené et bénéficiant d'une forte personnalité.



Dryfield a été complètement déserte par ses habitants, la ville est désormais remplie de créatures mitochondriaques



Vous en découvrirez plus sur ce mystérieux SWAT, vers la fin du jeu...

Bonjour l'action !

C'est certain, si vous êtes plus Resident Evil que Final Fantasy, l'orientation de cette suite vous ravira bien plus que celle du premier opus. On perd moins de temps à traîner dans les menus, la rapidité et la mobilité lors des combats deviennent des facteurs plus importants, les énigmes et autres puzzles sont plus nombreux, etc. Malheureusement, côté angoisse, PE2 n'est pas aussi oppressant qu'on l'aurait souhaité... Les monstres manquent cruel-

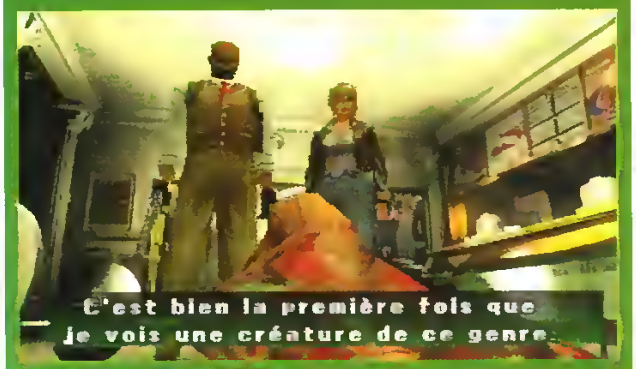


fiche technique

Éditeur	Square Europe
Développeur	Squaresoft
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes (1 bloc)
Nbre d'heures de jeu	10
Spécial	Utilise le Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Bienvenue dans le royaume des muets

J'ai beau chercher, je ne comprends pas pourquoi Square s'entête à ne pas proposer de doublages dans certains de ces jeux, Parasite Eve en tête... OK pour les RPG remplis de dialogues, mais là, y'en a juste dix fois moins à faire tenir sur le CD ! « C'est comme ça, c'est une tradition chez ce développeur », nous répondront certains... Mais non, c'est franchement un prétexte à deux balles ! Vous vous rendez compte de tout ce que ça peut faire perdre, niveau ambiance, à un jeu de ce type ? Imaginez un Resident Evil sans doublages... Inconcevable ! En tout cas, je suis impatient de savoir si Square changera de politique, avec la toute puissante PlayStation 2 et son support DVD... Alors les personnages de FFX et FFXI auront-ils leur propre voix ?









lement de charisme (tellement loufoques qu'on en rit plus qu'on en tremble), les effets de surprise manquent un petit peu de punch, les munitions sont nombreuses .. Dommage, car dans le déroulement, le reste est bien maîtrisé : les situations sont variées, le gameplay bien réglé, la réalisation au top (de ce côté, ça rivalise sans problème avec Resident 3), l'ambiance originale et le scénario réellement captivant. Il ne manque finalement que peu de choses à PE2 pour nous satisfaire pleinement .. En tout cas, si vous êtes accro du genre, ne vous privez pas de cette expérience.

Julo



Quand Kyle vous épaule, il faut surveiller ses HP. S'il meurt et pas vous, c'est quand même le game over !



Des flashbacks épaississent le mystère qui tourne autour de l'héroïne, tout au long de l'aventure, avant les révélations de la fin





Les cinématiques sont beaucoup moins nombreuses que dans PE1, mais elles sont toujours d'excellente qualité. Du grand Square sur ce point



Vous rencontrerez Kyle Madiggan à Dryfield, il vous suivra ensuite pour vous filer un coup de main. Notez au passage la beauté et la précision des décors, magnifique

Notes

17 Technique
Un moteur bien plus abouti que dans le premier opus, proposant une bonne modélisation

15 Esthétique
Les décors sont très variés et l'ambiance graphique excellente. Dommage les monstres sont loufoques !

16 Animation
Le moteur tourne rond, sans ralentissements et les animations des personnages sont réussies

16 Maniabilité
La navigation dans les menus est très claire et explicite, sinon c'est comme dans un Resident, très jouable

15 Sons
Les musiques sont rares et discrètes, mais servent bien l'ambiance. Les bruits de flingues manquent de punch

14 Durée de vie
Comme dans tout Resident-like, ça n'excède pas les 10 heures de jeu, mais il y a plusieurs fins

+ Plus
Une excellente réalisation. L'ambiance originale

− Moins
Où sont passés les éléments RPG du premier PE ? Toujours pas de doublage !!!

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si vous désirez en savoir plus sur Parasite Eve 2, je vous conseille fortement d'aller jeter un œil sur le site officiel (uniquement en anglais à l'heure où j'écris ces lignes, mais bientôt en français également). Le site est super bien foutu et vaut franchement le détour, alors voici l'URL : <www.parasite-eve2.com>. Et puis pour les fans de Square, notez également l'adresse du site de Square Europe : <www.square-europe.com>. Voilà, bonne lecture !

L'avis de Julo

Même s'il n'arrive pas au niveau du maître, Parasite Eve 2 reste un très bon Resident-like. Il possède sa propre personnalité, son propre système de jeu, et représente finalement le meilleur choix au milieu de tous ces clones. On regrettera simplement la simplification du côté RPG et l'absence de doublages.

L'avis de Greg

Si Parasite Eve 2 n'est pas le jeu de l'année, il n'en est pas moins un titre qui ravira les fans de survival horror en manque de zombis. Il faut dire qu'Aya n'a rien à envier à Lara et que la réalisation du jeu est très bonne. Voilà, j'ai gagné, j'ai fait l'avis le plus banal du mois, chuis trop bon.

Spider-Man







Quel crâneur ce Spider-Man. Toujours en train de bander ses muscles aux contours très fitness. Pourtant, dans la B.D., Peter Parker ne fréquente jamais les salles de sport. Quel est donc son mystérieux secret ?

Je me suis toujours demandé comment, techniquement, Spider-Man faisait pour se balader de toile en toile dans la ville. A quoi pouvaient s'accrocher ses fluides arachnides ? Ne vous moquez pas de moi, c'est vraiment pas bête comme question. Julo a tenté de m'apporter un élément de réponse : « Ben, sa toile, elle se relie aux nuages, tiens ! ». Ah, des fois, ce Julo, qu'est-ce qu'il peut être naïf ! Parce qu'en me penchant longuement sur cette problématique, j'en ai conclu que sa toile devait sûrement se fixer sur des pigeons qui volent. Bah oui, les villes, c'est truffé de pigeons. Forcément...

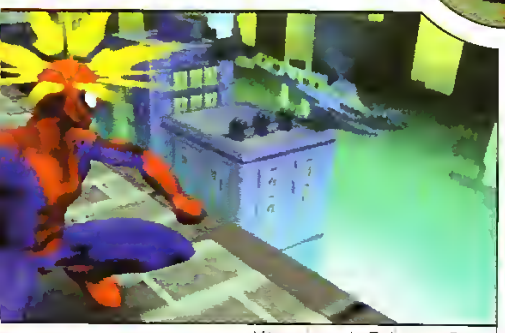
Spidey a les boules

Pas la peine de sortir de Polytechnique pour savoir que le tisseur, c'est Peter Parker, un confrère pigiste payé aux signes et qui bosse dans le Daily Buggle, le journal de la ville. Je vous passe aussi le fameux couplet de l'araignée radioactive qui pique notre jeune ami lors d'une expérience scientifique (on dirait Code Quantum, hein ?). Bref, le scénario débute dans la salle de conférence de presse du Docteur Octavius. En plein séminaire, un imposteur de Spider-Man se fait remarquer en détruisant une invention du savant. Bien entendu, Parker se trouve dans l'assistance des journalistes invités et compte bien tirer toute cette histoire au clair. Mais c'était sans compter sur la présence de Carnage, l'ex-symbiote maléfique de Spidey, qui contrôle désormais l'un de ses collègues de travail.



Scorpion, la prochaine fois que tu veux me parler, envoie-moi un fax !





Vite, où est le Doliprane ?

Un héros parfait

Si on se fait piquer par une araignée radioactive, on devient en théorie plus fort physiquement mais aussi plus agile. Comme vous devez vous en douter, vous bénéficiez de la totalité des pouvoirs de Spider-Keum, à savoir adhérer à toutes les surfaces, tisser et lancer une toile ou encore pouvoir soulever une voiture avec un seul bras. La prise en mains du personnage est très complexe mais répond sans retard. Une touche vous permet de vous coller immédiatement au plafond, tandis qu'une autre vous offre la possibilité de viser manuellement vos ennemis à la manière d'une fonction de snipe. Au niveau des combats, le tisseur jouit de diverses combos sortant de façon très instinctive grâce à des combinaisons qui mélangent avec beaucoup de tolérance les boutons pieds et poings. Pour enlever plus de dégâts, il est d'ailleurs recommandé de se fabriquer au préalable des gants de boxe affûtés en toiles arachnides. Mais de tous les super-pouvoirs, le summum de la classe reste tout de même l'énorme migraine qui s'empare de votre cerveau lorsqu'un danger menace.

Des phases de jeu variées

Le titre commence doucement avec une petite séance didactique qui vous apprend à manier le Tisseur. C'est à ce moment d'ailleurs que vous rencontrez la Chatte Noire, une héroïne ayant le béguin pour vous. Une fois rodé, le scénario vous confronte à une prise d'otages dans une banque. Le but de la manœuvre consiste à évincer les terroristes en vous infiltrant de la façon la plus discrète possible dans les enceintes du capitalisme. Cette phase de jeu est la plus intéressante car elle fait penser à du Metal Gear Solid. Vous pouvez vous déplacer aux plafonds sans être repéré et surveiller les rondes des ravisseurs. Un témoin d'alerte se trouve au-dessus des sentinelles et vous indique le niveau de méfiance des gardes. Mais s'il n'y avait que ça... Parce que le soft vous réserve aussi d'autres surprises riches en situations, comme une chasse à l'homme trépidante lancée par les SWAT, une phase de combats sur le toit d'un train, de l'exploration dans les égouts et dans les complexes high-tech, des règlements de comptes avec les Super-Vilains... Car Spider-Man est loin de se révéler linéaire. Il arrive toujours à nous épater par des enjeux sans cesse renouvelés.



Spider-Keum effectue le coup du « singe dans mon dos » du kung-fu.

fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Neversoft
Genre	Action
Nbre de joueur	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Infinis et sauvegardes
Nbre de niveaux	34
Special	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre



Sur les toits des trains, des hommes lezards





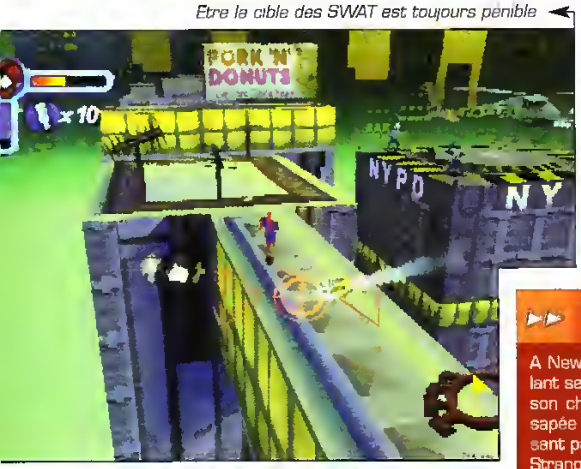
Des vues de caméra très stranges mais un plaisir de jeu varié



Etre la cible des SWAT est toujours pénible



Placez la bombe dans le coffre-fort pour limiter la casse



De la bonne petite 3D

Il faut avouer que la modélisation des personnages et des décors n'a rien d'extraordinaire même si les textures et les effets de lumière rattrapent le tout. Mais bon, on n'est pas non plus en face d'un titre qui arbore une réalisation technique médiocre. En fait, la production tient absolument la route et reste fort convenable. En revanche, on ne peut pas en dire autant des vues de caméra qui parfois s'avèrent inopportunes. Les éléments en premier plan ne se mettent pas en transparence et le point de vue ne se replace pas assez rapidement derrière le héros. Mais ce n'est qu'une question d'habitude, qui se gagne par la prise de conscience de la résignation. En d'autres termes, on n'y peut rien mais c'est comme ça, comme dirait Chris. Cela dit, en dépit de ces tares, Spider-Man satisfera les joueurs de la génération du baby-boom nourris aux B. D. de Strange, ainsi que les amateurs d'action en tout genre, puisque la grande force du soft réside dans la variété de ses challenges.

Kendy

Les Super-Zéro

A New York, il est normal de rencontrer des bodybuilders fringués en collant serré. A ce propos, notre ami Spider-Keum va en croiser pas mal sur son chemin. A commencer par la Chatte Noire (qui paradoxalement est sapée en bleu foncé), suivie du très handicapé de la rétine Dardevil, en passant par la torche humaine des Quatre Fantastiques. Des rencontres bien Strange (arf !) qui n'aboutiront à rien du tout dans le jeu, scénaristiquement parlant, puisque ces Super-Zéro ne feront que tailler la causette au Tisseur et montrer leurs belles carcasses. Comme quoi, quand on acquiert une licence, mieux vaut l'optimiser à fond.



Pourquoi la Chatte Noire et pas la Chatte Bleue ?

La torche humaine vole grâce à la loi de la théorie atmosphérique.



Pour un aveugle, Dardevil est assez bon couturier.



Notes

16 Technique
Le moteur 3D ne casse pas des briques mais reste très convenable

15 Esthétique
La modélisation des personnages est très simpliste mais va à l'essentiel

17 Animation
L'action ne rame pratiquement jamais, bien que les décors soient parfois complexes

17 Maniabilité
La prise en mains est assez fourmie mais répond avec précision

16 Sons
Rien de marquant musicalement. Les vannes de Spidey sont autrement marrantes

15 Durée de vie
Avec les continues infinis et les sauvegardes, c'est l'affaire de deux jours !

Plus
Des phases d'action riches en situations
Spider-Man est classe

Moins
La vue de caméra craint parfois
Une réalisation moyenne

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Un long métrage de Spider-Man est en cours de production aux U.S.A. Réalisé par Sam Raimi (Evil Dead...) et écrit par James Cameron (Terminator...), le film narre bien entendu les origines de Peter Parker. Autrement, aucune autre information n'a pu filtré des studios hollywoodiens, le projet étant pour l'instant top secret.

L'avis de Kendy

Des vues de caméra déficientes comblées par des idées originales et une grande richesse de jeu. C'est ainsi que pourrait se résumer Spider-Man. Le super-héros crève l'écran grâce à ses phases d'action hétéroclites et scénarisées. Fidèle à l'esprit Marvel, on ne nous épargne pas les remarques ironiques du Tisseur. Une réussite.

L'avis de Willow

Malgré une réalisation graphique un peu terne et quelques petits conflits de caméra bien énervants, Activision s'en est plutôt bien sorti. On appréciera tout particulièrement la variété des niveaux et le gameplay irréprochable.
Un excellent jeu d'action que les fans du tisseur peuvent se procurer sans honte.

Machine PlayStation Genre Aventure RPG gothique

Koudelka







On ne pensait pas un jour pouvoir obtenir une version et une distribution de Koudelka dans notre verte patrie. Infogrames a pourtant raflé le morceau et nous propose une aventure RPG gothique. Un bien étrange cocktail qui réussit à nous surprendre pour le meilleur, je vous rassure !

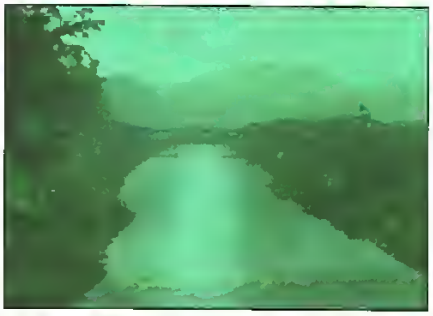
Laissez-vous entraîner en Angleterre, dans la petite bourgade d'Aberyswyth, à la fin du XIXe siecle, dans un monastère appelé Nemeton qui fut longtemps un lieu de savoir religieux et d'étude avant de se transformer en une vulgaire prison. Pas si anodine que ca en fait... On eut oui dire que les détenus passaient de vie a trépas dans d'affreuses souffrances. Puis le monastere fut habité par des gens de mauvaise reputation, avant que la rumeur de pouvoirs maléfiques ne suinte des murs. Ce qui n'empêchera pas la jeune Koudelka, guidée par une mysterieuse voix, d'emprunter le chemin de Nemeton afin d'en savoir un peu plus. Sa première rencontre sera celle d'un jeune homme à l'agonie, Edward Plunkett, un jeune aventurier à la recherche de trésors et de femmes qui deviendra son compagnon d'infortune. Elle le soignera, car la jeune Koudelka possede de nombreux pouvoirs psychiques et exerce son don de medium quand bon lui semble. Et la donzelle est dotée d'un caractère de cochon et ne se laisse pas déstabiliser facilement même face à un évêque en mission secrete, le père James O'Flaherty. Une fois le decor planté, il ne reste plus à nos trois amis qu'à explorer les secrets du monastère.

Un mix de RPG gothique et d'action

Petite nouveauté : il est possible durant un affrontement de déplacer les joueurs, sur une surface divisée en carres et un champ de bataille en 3D, ce qui permet aussi de s'éloigner de son adversaire et de limiter la portée de ses attaques. Outre l'arsenal de 50 armes à votre disposition, de nombreux sorts vous sont offerts au gre de vos pérégrinations. Ainsi l'attaque feu, geyser ou encore mégalithe font partie d'un ensemble de 15 sortileges offensifs ou défensifs. Après chaque victoire, 4 points bonus sont à distribuer à vos persos pour parfaire leurs pouvoirs, notamment leur agilité. Plus l'agilité est élevée, et plus vous pourrez placer d'attaques. Si vous n'êtes pas d'humeur belliqueuse, vous pouvez fuir et éviter une bataille contre des spectres, des momies, des chaises ou des livres , oui, vous avez bien lu, vos ennemis revêtent de bien curieuses formes ! Bon, évidemment, si vous n'êtes pas fan de RPG, le systeme de combat risque de rapidement vous taper sur le système. Surtout que les affrontements s'enchaînent. Il pourra vous arriver de refaire un même combat si vous errez un peu trop longtemps dans une piece. Heureusement, vos pouvoirs vont se développer a chaque victoire et vous recevrez également des armes bénéficiant d'un niveau d'habilete. Ainsi, si vous utilisez toujours la même arme, son pouvoir d'attaque va augmenter ainsi que sa puissance. Plus vous utiliserez un même type d'arme, plus vous en serez récompensé. A l'inverse, certaines armes pourront se casser : il est donc important de reussir à contrôler ses armes alors que l'on progresse dans le jeu. C'est assez inhabituel pour un RPG, puisque les armes deviennent aussi strategiques que les items de soin. Lors des combats, vous pouvez jouer successivement



Le benitier est votre ami. Il vous autorise a effectuer autant de sauvegardes que vous voulez, à cet endroit bien sûr.





Les gardiens du monastere vous sembleront a premiere vue accueillants, mais ne vous fiez pas a leur hospitalité

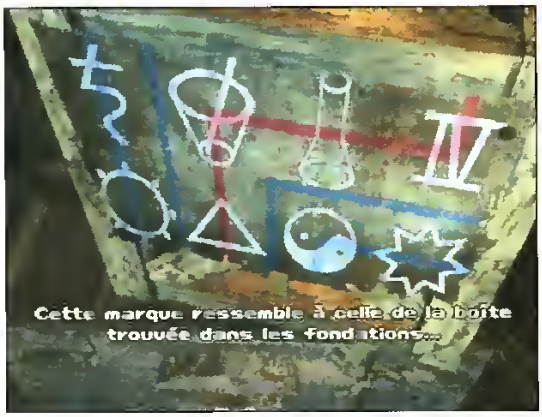


fiche technique

Editeur	Infogrames
Developpeur	Sacnoth
Genre	Aventure RPG gothique
Nbre de joueur	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de persos	3
Special	4 CD !
Existe sur	Rien d'autre



Vous pouvez vous deplacer en suivant un itineraire balise Approchez-vous le plus pres possible pour frapper



avec Koudelka, James ou Edward. Chacun devra être utilisé à bon escient, en comptant sur leurs pouvoirs respectifs. Koudelka est plutôt douée pour les soins. Et si l'un de vos persos est K.-O., vous pouvez soit le réanimer, soit lui donner une petite rasade de whisky pour le réveiller !

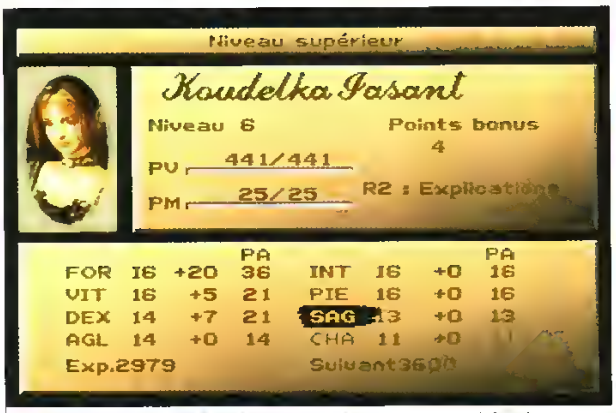
L'esprit controversé

Le ton du jeu se veut d'ailleurs politiquement incorrect. Chaque personnage réagit en fonction du statut qu'il occupe au XIXe siècle. James, en tant que fervent disciple de l'Eglise, nie l'évidence et fustige le monde des païens. Il n'hésitera pas à insulter un étranger de « sale immigré qui a le choléra », alors que Koudelka et James lui diront franchement ce qu'ils pensent de ses « bondieuseries ». Les voix françaises sont particulièrement réussies. Et nous savons combien il est important de soigner les voix des personnages pour ne pas fusiller un soft. Chacun possède son caractère propre et son côté sombre. On ne sait pas vraiment ce que vient faire un émissaire du Vatican dans ce monastère perdu dans les montagnes écossaises. On ne sait pas non plus grand-chose d'Edward, si ce n'est son esprit vénal et son amour des femmes. Mais tous les trois vont explorer ensemble les ténèbres et découvrir ce qui se cache derrière des meurtres mystérieux impliquant torture et magie noire. L'aventure se déroule sur 4 CD et l'investissement en vaut la peine. Les cinématiques sont magnifiques, l'intrigue prenante et le seul hic est les combats à répétition, ce qui n'est pas la pire des tares !

Karine

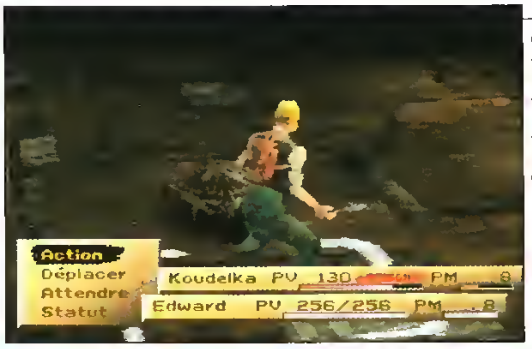


Quelques enigmes a la Resident Evil jalonneront votre parcours



Il est important de bien repartir les points bonus pour definir la strategie de votre perso





Les combats sont vraiment nombreux et assez repetitifs dans le premier CD



Notes

16 Technique
Tres bonne realisation. Bons environnements 2D et bonne integration des persos en 3D dans le decor

16 Esthétique
L'atmosphere gothique ainsi que le design des decors sont un regal pour les yeux. Scenes cinematiques hallucinantes

15 Animation
Dans l'ensemble, tout bouge plutôt bien, et c'est agreable !

15 Maniabilité
Bonne prise en mains des persos

15 Sons
Voix francaises plutôt reussies et musique accompagnant les phases de combats non lassantes

16 Durée de vie
Une quinzaine d'heures, pour les plus assidus, sur 4 CD. Il y a de quoi faire ! Vous pourrez essayer 3 fins

+ Plus
Un scénario prenant
Des persos qui s'insultent changent de ton

− Moins
Des combats parfois trop longs mais qui peuvent le plus souvent être evites

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Koudelka est un jeu original et unique, car l'équipe de Sacnoth, constituée d'anciens membres de Square, a réussi à mélanger un RPG traditionnel, une ambiance pesante et un style graphique proche d'un Resident Evil. Et si vous faites un p'tit tour au Japon, vous pourrez trouver un manga dont l'intrigue se passe dans le monastère de Nemeton.

L'avis de Karine

Koudelka a réussi à réunir le style RPG, l'action et l'aventure d'un Resident Evil dans une ambiance inquiétante. Les combats peuvent sembler lourds et trop nombreux pour ceux qui n'apprécient pas le style RPG. Mais l'ensemble reste une aventure complète et rythmée, ponctuée de magnifiques cinématiques.

L'avis de Gollum

Koudelka m'a laissé un sentiment très partagé. Les combats sont catastrophiques ! Un système mal conçu, une vitesse d'exécution trop lente. Pourtant à côté de cela, le scénario reste excellent, tandis que l'ambiance lugubre m'a complètement envoûté. Ceux qui survivront aux combats découvriront le vrai visage du jeu. Pas évident.

F1 Championship Saison 2000



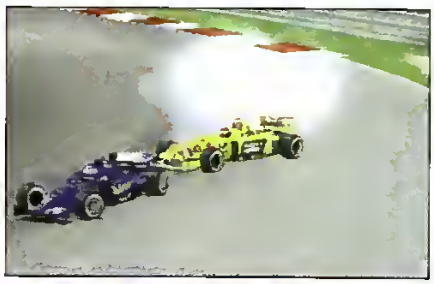
EA sports nous avait déjà gratifiés, il y a quelques mois, d'une pseudo-simulation de Formule 1 appelée F1 2000. Et voici qu'arrive déjà sur nos consoles F1 Championship, avec quoi de neuf, me demanderez-vous. Ben, pas grand-chose vous répondrai-je, enfin, si des p'tites innovations sympas.

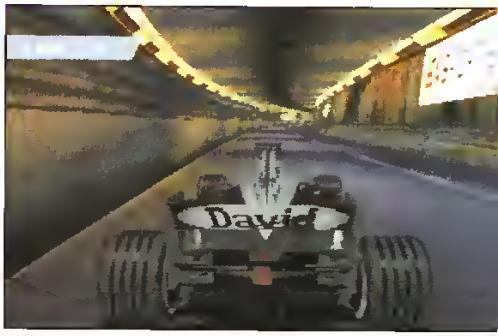
Autant le dire tout de suite, nous n'étions pas franchement emballés pour tester cette énième simu du sport mécanique le plus adapté sur console. J'étais paisiblement installée dans ma verte campagne, lorsque je reçus un appel désespéré de Traz me suppliant de rappliquer fissa à la rédac', en pleine ébullition pour cause de bouclage, afin de tester le soft en question. Me voilà donc au volant de ma Coccinelle 1972 toute contente de sortir du garage, en route pour la rédac', à fond les turbines, enfin, façon de parler parce que mon engin plafonne à 120 km/h. Aaaaah, les joies du périph' au mois d'août, un vrai délice ! Sauf que les zones de travaux sont un peu trop nombreuses à mon goût. C'est alors que je me mis à imaginer le périph' rempli de Formule 1. Plus de bouchons, mais un bruit infernal et des carambolages impressionnants. Certes la version console est un peu différente de la réalité. F1 Championship ressemble donc de loin à tout ce qui est déjà sorti précédemment dans le domaine, avec deux p'tites nouveautés tout de même : le mode Scénario et le mode Entraînement.





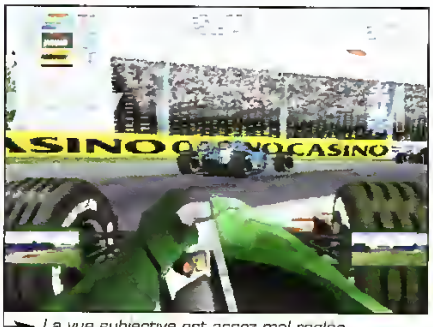






La saison 2000 complétée par EA Sports

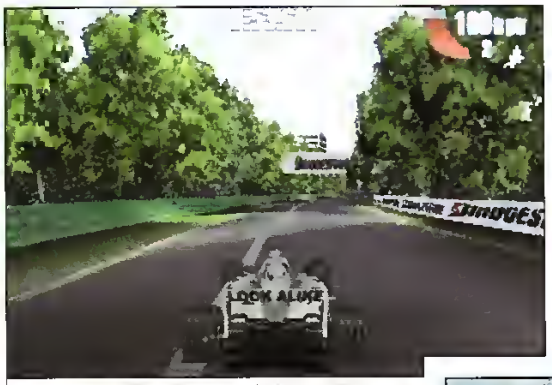
Les scénarios sont directement inspirés de la saison de F1 2000. Par exemple, le premier vous transporte sur le circuit d'Adélaide, pour l'épreuve d'ouverture de la saison. Là, il faut prouver que l'écurie BAR est un client sérieux, 8e au départ, vous devez terminer dans les 4 premiers. Bon, a priori, c'est faisable, vu que la prise en mains est assez bonne, et ma foi assez réaliste. Dès que vous sortez large dans l'herbe, vous partez en tête-à-queue et vos pneumatiques se teintent de la couleur verte envoyant de la terre au passage. Vous pouvez aussi configurer votre pilotage pour obtenir une aide optimale, dans un pur style arcade. Un petit truc sympa : pendant la course, vous pouvez revoir vos actions « en temps réel » en appuyant sur triangle. La sensation de vitesse est bien retranscrite, spécialement lorsque vous êtes seul sur la piste. Vous récoltez aussi des secondes de pénalité, lorsque vous empruntez une échappatoires, et votre radio grésille pour que vous rentriez aux stands et vous y soumettre. Là encore, les arrêts aux stands sont proches de la réalité et peuvent s'éterniser si vous décidez de changer de stratégie en milieu de course. Le mode Entraînement propose d'augmenter vos performances grâce aux commentaires qui vous guident et vous conseillent pour définir la meilleure trajectoire possible. Différents plots sont installés sur la piste pour vous indiquer les virages à négocier. Vous pouvez également sauvegarder votre progression.



La vue subjective est assez mal réglée, légèrement trop haute. La « vue camion », comme dirait Traz.

fiche technique

Editeur	EA Sports
Développeur	Visual Science
Genre	Course F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de pistes	5
Spécial	Le film durant la course
Existe sur	Rien d'autre



Les plots disposés aux endroits stratégiques vous indiquent les virages difficiles à négocier





Pour vous faciliter la tâche vous pouvez sélectionner l'indicateur de virage, l'aide au freinage et la conduite auto. Mais où est le plaisir de piloter une F1 ?



Vous pouvez définir votre stratégie carburant, pendant les essais libres et aussi pendant la course

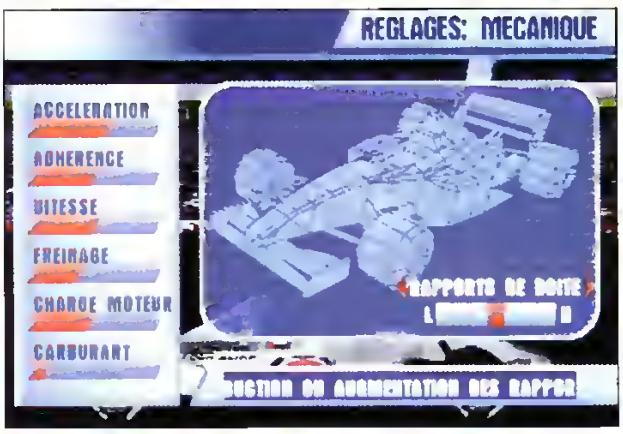


Les sorties de piste dans l'herbe maculent vos pneus d'un beau vert

Des sensations assez proches de la réalité

Il est donc difficile d'innover en matière de jeux de Formule 1, vu la quantité faramineuse des titres sortis dans ce domaine. EA vous propose maintenant un mode Week-end qui vous permet de participer aux essais libres, en configurant votre stratégie de carburant pour un ravitaillement précoce, mi-course ou tardif. Votre temps de qualif' vous indiquera, effectivement, votre position sur la piste. Classique. Quelques détails insignifiants mais funs ont été ajoutés comme les flashes des appareils photo dans le public, les drapeaux à l'effigie des écuries, les effets de la chaleur sur les voitures ou encore les gouttes de pluie sur les objectifs des caméras. On peut même apercevoir la voiture de sécurité effectuer le premier tour de piste. En tout, 5 modes sont à votre disposition : le mode Week-end donc, la Saison, le Scénario, le Stage de pilotage et les Essais chronométrés. Les conditions climatiques sont variables, vous pourrez débuter votre course sous le soleil et la finir sous la pluie. Le tout se déroule sur les 17 circuits avec toutes les écuries et les pilotes de la saison 2000. Bref, même s'il n'innove pas vraiment, ce titre nous a tout de même surpris. Les petits plus sont intéressants et ceux qui recherchent avant tout l'accessibilité dans un jeu de F1 devraient aussi y trouver leur compte. Les puristes de la simulation resteront sur leur faim, une fois encore.

Karine



Notes

14 Technique
On reconnaît les circuits mais sans plus, l'ensemble reste correct sans clipping et bien fluide

13 Esthétique
Les voitures ressemblent à des F1, certes, mais les textures sont assez moches et les couleurs un peu fades

15 Animation
Une bonne sensation de vitesse, surtout lorsque vous évoluez seul sur la piste

15 Maniabilité
Une prise en mains un peu délicate sans aide mais qui reste accessible au plus grand nombre

14 Sons
Les bruits de moteur sont un peu trop aigus et les commentaires pas trop gênants

14 Durée de vie
Une conduite pas trop technique donc assez arcade. On finit rapidement les différentes courses

+ Plus
Mode Scénario original
Mode Film qui fait revoir l'action

− Moins
Un jeu de F1 de plus !
Pas super innovant

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Faites vos jeux, rien ne va plus ! La saison de Formule 1 n'est pas encore terminée que les chaises musicales ont déjà commencé leur sérénade. Wurz doit laisser sa place à Button, qui laisse sa place à Montoya, et Zonta qui est devenu persona non grata chez Bar. Et Alési me demanderez-vous ? Paraît qu'il va se lancer dans la nouvelle discipline qui fait fureur aux U.S.A. : la course de tracteurs !



L'avis de Karine

Un titre qui oscille de façon égale entre simulation et arcade, avec quelques petites nouveautés bien sympathiques intégrées à la saison 2000 toujours en cours. Cette nouvelle version d'EA Sports est quand même plus complète que celle sortie précédemment. Les possesseurs du premier volet vont être heureux.

L'avis de Trazom

On prend les mêmes et on recommence ! Mais attention, on ajoute un mode Entraînement pour les manchots, et des scénarios pour ceux qui ne suivraient pas la F1 à la télé. Super ! Merci EA Sports. Il est vrai que le jeu (plutôt arcade) est réussi, mais à 4 mois d'intervalle avec F1 2000, c'est un peu gonflé. Maintenant, si vous avez envie de claquer vos thunes...

Machine Dreamcast Genre Simulation de F1

F1 World Grand Prix 2

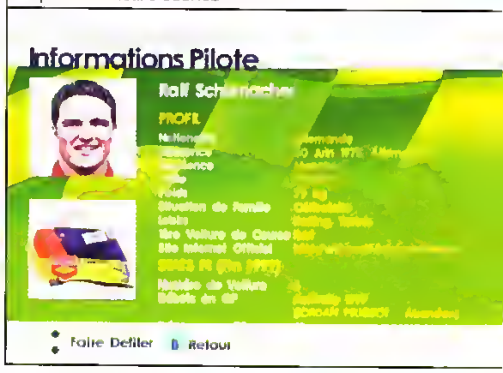
Fini pour Ubi Soft le monopole de la simulation de F1 sur Dreamcast. Konami entre dans l'arène par l'entremise de Video System et de son F1 World Grand Prix 2. Et là, on se pose tous la même question : quel est celui qui va se hisser sur la plus haute marche du podium ?

Autre question : mais qu'est-ce qui peut bien faire courir tous les éditeurs, à vouloir sans cesse nous gaver de simulations de F1 ? L'altruisme ? Non. La passion des sports mécaniques et l'envie de nous la faire partager ? Non. Le fric ? Ah ben, oui, ça doit être ça ! Parce que la F1 est devenue, mine de rien, un sport très populaire. Le Championnat du Monde attire chaque année une foule croissante d'aficionados et TF1 fait ses choux gras avec ses écrans publicitaires. Bref, la F1 est devenue, comme le football, une discipline qui dépasse largement le cadre du sport, pour venir fleurter avec celui du business. Les pilotes sont des stars, autant que des hommes d'affaire (et t'emmenage quand à Monaco ?), leurs femmes sont de plus en plus belles (remarque gratuite) et les marques prestigieuses se fendent toutes de leur petite écurie dans lesquelles elles injectent des sommes colossales. Moralité : les éditeurs de jeux se sont tous engouffrés dans la brèche. Et devant un tel raz de marée, seuls les meilleurs ont une chance de croquer une part du gâteau... Enfin bref, tout ça pour dire que F1 World Grand Prix 2 vient grossir le cheptel des simulations de F1 en débarquant sur Dreamcast... et qu'il a plutôt intérêt à nous sortir le grand jeu, l'bestiau, parce qu'en face, un certain F1 Racing n'a pas l'intention de se laisser détrôner aussi facilement !

Belle carrosserie

Apres une ch'tite intro en images de synthèse assez sympatoche, F1 WGP 2 annonce clairement la couleur. En marge des modes de jeu classiques sur lesquels il est inutile de s'étendre (Course Simple, Championnat, Contre la Montre, Entraînement, là je m'étends), il propose également quelques petits raffinements aussi exquis que rares, comme le mode Scénario, dans lequel on peut participer à n'importe quel GP dans les configurations de la saison 99, ou encore le « Musée » où l'on peut découvrir toutes les arcanes de la F1 (fiches pilotes, écuries)... Par contre, là où ça se gâte, c'est au niveau du mode TV. Celui-ci est censé reproduire les courses de la même saison 99, avec le moteur 3D du jeu. Seulement voilà, après vérification, ces retransmissions s'avèrent assez fantasques. Mauvaises grilles de départ, résultats plus ou moins bons à l'arrivée... Hum, mon petit doigt me dit que les puristes ne vont pas être à la fête...
Sorti de là, le jeu bénéficie d'une réalisation vraiment à la hauteur. Les monoplaces sont fidèlement reproduites. Quid des environnements de courses ? Les graphistes de Video System connaissent decidément leur sujet sur le bout des doigts. Maintenant, pour ce qui est de savoir si le jeu est plus beau que le F1 Racing d'Ubi Soft, le choix est cornelien. Comme ça, à vue de nez, je dirais simplement que F1 WGP 2 est un peu plus riche graphiquement, mais qu'en contrepartie, il s'avère un peu plus « froid » au niveau du rendu. Moins « organique », dirait Willow. Bah, dans le fond, peu importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse. Car c'est bien au niveau des sensations eprouvées au volant d'une F1 que l'on peut distinguer une bonne simu d'une mauvaise !

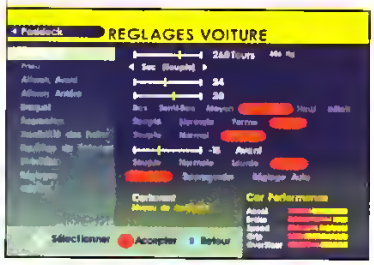
Un mode « Musée » dévoile quelques infos sur les pilotes et leurs écuries





Les pertes d'adherence sont volontes et peut-être un peu exagérées

Les réglages sont assez simples et leurs effets sont indiqués sur un petit graphique



Pilotage parkinsonien

La critique avait déjà été faite pour la version N64, et on retrouve les mêmes symptômes sur Dreamcast : la qualité des modèles physiques et le style de pilotage ne sont pas exempts de tout



L'I.A. des adversaires est inegale. Parfois credibles, ils adoptent a d'autres moments des attitudes bien crétines



fiche technique

Editeur	Konami
Developpeur	Video System
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Sauvegarde	Oui (sauvegarde)
Nbre de circuits	16
Spécial	Compatible volant DC
Existe sur	N64

reproche. Je m'explique. Primo, la direction est trop franche et il s'avère difficile de garder le cap ou de s'inscrire parfaitement dans les courbes. Un coup de volant trop sec, et hop, votre F1 joue les filles de l'air. Et là, croyez-moi, faut être virtuose pour récupérer la cavalerie à temps ! Bref, ne vous attendez pas à une conduite « coulée », vous resteriez sur votre faim. Autre grief à retenir, le rendu visuel des mouvements de la voiture : on a l'impression qu'elle tourne sur un axe central et non sur les roues avant. C'est aussi strange que déroutant et dans ce domaine, F1 Racing s'avère être beaucoup plus réussi. Dommage, d'autant plus qu'avec ses configurations arcade et simulation (poussée, si on choisit le mode le plus réaliste), F1 WGP 2 est vraiment un titre complet. Mais que voulez-vous, à cause de cette jouabilité imparfaite, Video System rate la chicane et frôle d'un peu trop près le bac à sable. Ils auraient dû monter un partenariat avec Alesi, ça aurait été parfaitement dans le ton !

Elwood

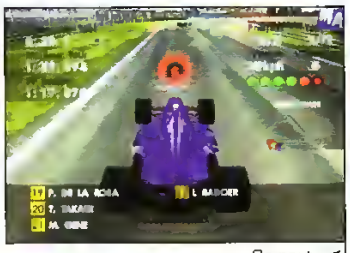


Cette vue est la plus trippante. Placée juste au-dessus du pilote, elle s'avère très jouable



En mode Simulation, avec les dégâts à fond, il n'est pas rare de perdre une roue au bout de quelques accrochages.





On peut afficher des tonnes d'infos sur l'écran de jeu. Ça fait un peu fouillis mais c'est bien utile.

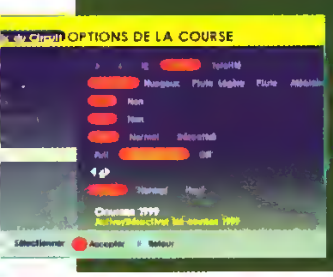




Sous la pluie, la visibilité réduite et la tenue de route « savonneuse » rendent les courses assassines !

Etranges détails...

Y a un truc super-étrange dans ce jeu ! Théoriquement, F1 WGP 2 est basé sur la saison 98 de F1 (selon Video System), mais voilà, sur la version française que nous avons eue entre les mains, il s'agissait de la saison 99 (le GP de Malaisie est présent). Soit, c'est plutôt une bonne nouvelle. Seulement, lorsque l'on épluche le mode TV, on se retrouve avec des courses qui n'ont pas grand-chose à voir avec la réalité de la saison 99. Hum, ça fleure bon l'approximation tout ça...







Monaco sous des trombes d'eau. Un scenario classique et du grand spectacle en perspective.



Avec leurs angles de caméra réussis, les replays sont des modèles du genre.

Notes

15 Technique
Le moteur 3D est assez impressionnant, mais pas exempt de tout reproche : il a tendance à ramer.

16 Esthétique
Un peu plus « froid » que F1 Racing, mais plus détaillé. F1 WGP a fière allure !

16 Animation
Ô le moteur 3D ! lorsqu'il y a trop de choses à l'écran, ben, l'animation en prend un coup.

13 Maniabilité
On retrouve le même problème que sur N64 : la direction trop franche oblige à piloter par à-coups.

11 Sons
Pouah, les hurlements stridents (limite cacophoniques) des F1 font un peu tache.

15 Durée de vie
Malgré l'aspect fantaisiste des données de course (1998 ? 1999 ?), on a de quoi faire !

Plus
Le mode scénario reprenant les données de la saison 98. Des graphismes qui n'en jettent.

Moins
La direction trop franche et les modèles physiques un peu spaces. Le son bien pourrave.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Non content de convertir son F1 World Grand Prix à toutes les sauces et sur toutes les consoles, Video System est également LE grand pourvoyeur de licences FIA dans le microcosme des simulations de F1. Je ne sais pas comment ils se sont débrouillés, mais ils ont déjà réussi à refourguer leur licence à Ubi Soft (F1 Racing) et Electronic Arts (F1 2000). Et ça, croyez-moi, ça doit leur rapporter un max de pépètes ! Les malins...

L'avis d'Elwood

Et bis repetita : à l'instar de la version N64 (Joypad n°88), F1 World GP 2 sur Dreamcast n'est qu'à moitié convaincant. Graphiquement très clean, blindé de modes de jeu sympas, il souffre d'une jouabilité pas tout à fait au point et d'un petit problème de « timing » : les données de course sont super-étranges, genre à cheval entre les saisons 98 et 99 !

L'avis de Willow

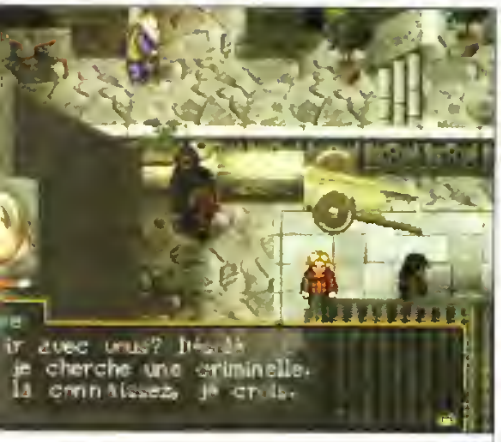
Voilà, encore un truc incompréhensible : cette nouvelle édition conserve les défauts de la série. Pas mal de ralentissements et une conduite toujours aussi strange. Il est, en effet, extrêmement difficile de piloter avec précision, la direction étant beaucoup trop sensible. Moi j'dis, pour un jeu de F1, ça le fout mal. Un an après sa sortie Monaco GP rules !

Suikoden II



Suikoden premier du nom aura su faire vibrer beaucoup de joueurs. Sous son aspect simple se cachaient une histoire attachante et une quête originale consistant - c'était une première - à retrouver un total de 108 personnages ! Avec Suikoden II, c'est la même chose... en mieux.

Les fans de RPG se divisent en plusieurs grandes écoles (qui ne sont pas incompatibles entre elles d'ailleurs, évidemment). Il y a ceux qui ne jurent que par les RPG classiques, ceux qui les préfèrent un brin plus tactiques (tactical RPG), ceux qui se sont intéressés au genre avec l'apparition de la 3D, ceux qui au contraire estiment que la 2D conserve un charme à nul autre pareil... Bref, que ce soit à propos du fond ou de la forme, chacun a le droit d'avoir ses préférences. Si on devait classifier Suikoden II, on pourrait dire que c'est un RPG 2D classique. La base. En quoi alors un jeu qui plonge ses racines dans ce qui fait la base du genre peut-il se démarquer pour être accueilli au sein de notre rédaction avec autant d'enthousiasme ? Je crois qu'on aime les jeux attachants, c'est tout. Et si en plus ils bénéficient d'une grande richesse intrinsèque, c'est encore mieux. C'est ce qui arrive ici...



Clive est un personnage récurrent à la recherche d'Elza, une jolie « criminelle ». Selon la vitesse à laquelle vous terminez le jeu, vous les verrez dans différentes petites scènes

3 years later...

L'histoire de Suikoden II prend place trois années après la fin du premier Suikoden. Vous incarnez un jeune orphelin recueilli par un maître en arts martiaux (dont vous apprenez la vraie histoire plus tard dans le jeu, « Papy » Genkaku étant mort depuis une année lorsque tout débute). Vos amis sont Nanami, votre grande sœur (adoptée elle aussi) et Jowy, qui a grandi avec vous et est devenu votre plus proche confident. Suikoden II commence, alors que Jowy et le héros sont dans un campement militaire des Highlands. Ce campement est mis en place pour surveiller d'éventuels mouvements du côté du pays de Jowston, mais manifestement tout est calme. De plus, un traité de paix vient d'être récemment signé entre les deux partis. C'est donc la dernière nuit que vous passez là-bas avant d'entrer chez vous et tout semble calme... quand tout à coup un énorme fracas vous réveille ! Le camp est attaqué. Il est en flammes ! Vous tentez de fuir et échappez à une embuscade, pour vous rendre compte que c'est le capitaine Rowd, VOTRE capitaine, qui a trahi Highland et s'est allié à Lucas Blight, un fou sanguinaire originaire du pays ennemi. Seuls témoins de la scène, Jowy et le héros s'enfuient et tenteront de faire entendre leur voix au gré de leurs rencontres. Faire payer le traître et ramener la paix demandera du temps... et la réunion de ceux que l'on appelle les 108 étoiles de la destinée.

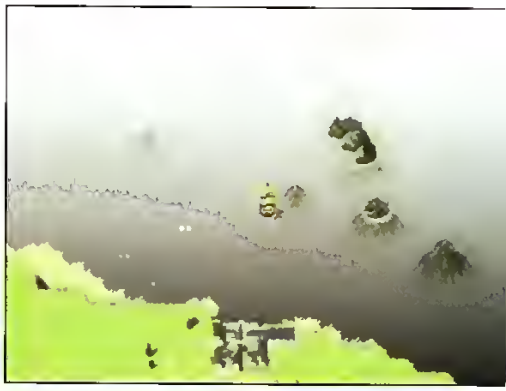


Un air de déjà vu

Les liens qui unissent Suikoden et Suikoden II sont nombreux. Dès le début du jeu, on vous demande si vous désirez importer votre sauvegarde de fin du premier épisode (qu'évidemment je n'avais pas gardée !). Cela change peu de choses mais vous permet, par exemple, de croiser certains personnages « rares » (McDohl) et de participer à des quêtes annexes. Il y a aussi quelques personnages récurrents et des clins d'œil bienvenus. Ainsi, lorsque Viktor et Tai Ho se rencontrent de nouveau (ils étaient tous deux présents dans Suikoden 1), ils échangent quelques phrases anodines mais pleines de sens pour qui a déjà joué avec eux. Réunir les 108 personnages « possibles » du jeu n'est pas indispensable



L'epee Star Dragon, avant de s'allier à vous, vous mènera la vie dure



fiche technique

Editeur	Konami
Développeur	Konami
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun difficulté
Continues	Sauvegarde (2 fichiers)
Nbre de persos jouables	108 !
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

Level up (tips !)

Bon, tous les fans de RPG sont habitués, en début de partie, à tourner pendant des plombes pour tuer des lapins sauvages (ou assimilés) et cumuler les points d'expérience, histoire de bien monter leurs niveaux et d'être peinards par la suite. Dans Suikoden II, il y a une astuce dans le genre, et je vous la fais partager. En fait, lors de votre premier combat contre Rowd et ses gardes, utilisez votre attaque combinée avec Jowy, pour vous débarrasser d'eux facilement. Lorsque l'affrontement se termine, ne suivez pas le conseil de votre ami (sauter dans la rivière) et faites plutôt exprès de vous battre de nouveau (après quatre « mauvais » choix de dialogues, les gardes reviennent). Vos niveaux montent de cette façon assez rapidement et vous pouvez passer du level 2 au level 8 en à peu près une demi-heure. Ensuite, ce n'est plus vraiment valable car les points d'expérience que vous gagnez sont vraiment très réduits. Cette petite astuce ne fait pas de vos personnages des surhommes mais ça aide tout de même un peu.



pour le terminer. C'est juste une motivation importante, à laquelle tout fan de RPG digne de ce nom se doit d'accorder un minimum d'attention. Il faudra vous montrer malin, pour récupérer certaines figures importantes. Et patient aussi. Remplir certaines conditions n'est pas toujours évident (il faut souvent être avec un personnage précis à tel ou tel endroit) mais c'est aussi ce qui fait le charme et l'intérêt du jeu. La grande force de Suikoden II, c'est son histoire, son ambiance, évidemment (c'est le cœur de tout grand RPG d'ailleurs) mais c'est aussi la qualité impressionnante de son character design. Des personnages, vous en croisez énormément dans le jeu, et ils ont tous une « gueule ». C'est fou comme la représentation de visages sous la forme de petites vignettes graphiques peut apporter comme sensations dès lors que l'on a l'esprit un peu ouvert et que l'on possède un peu d'imagination.



Viktor décapite rageusement Daisy, son amie ressuscitée par Neclord, et évite de tomber dans le piège tendu par ce dernier

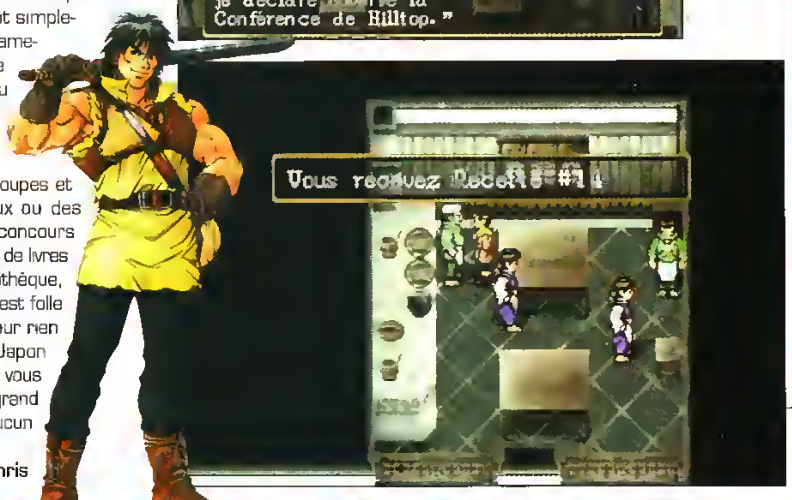
In-dis-pen-sable !

A côté de cette quête des 108 « étoiles », vous allez découvrir une somme de choses assez impressionnante dans Suikoden II. Parlons des combats, par exemple. Certains personnages, mis ensemble, peuvent combiner leurs capacités et délivrer des coups spéciaux étonnants lors des assauts. Plus d'une trentaine de combinaisons sont possibles et ce avec deux, trois, quatre et même cinq personnages ! Il y a également les runes magiques que l'on peut se faire sceller dans le corps (mais aussi retirer par la suite) et qui octroient de puissants pouvoirs. C'est très important. Les armes, elles, restent uniques à chaque combattant et montent simplement en niveau, lorsque vous les amenez chez le forgeron pour les faire aiguiser. Arrivé dans votre château (une ville entière qui se développe au fur et à mesure que le nombre d'habitants augmente), vous allez pouvoir faire le compte de vos troupes et vous amuser avec des mini-jeux ou des quêtes de moindre importance (concours de danse ou de cuisine, recherche de livres rares à ramener dans votre bibliothèque, etc.). La richesse de Suikoden II est folle et impressionne. Ce n'est pas pour rien que ce titre est devenu culte au Japon. Comptez bien 50 heures de jeu, si vous êtes un tant soit peu curieux. Du grand RPG, à ne laisser passer sous aucun prétexte !

Chris



De cette réunion va dépendre le sort du pays dans lequel vous vous trouvez



En discutant avec certains cuisiniers, vous pouvez récupérer des recettes. Il y en a d'assez compliquées...

Notes

14 Technique
De la 2D toute simple, avec très peu d'effets de scrollings différentiels. Invocations de sorts plus travaillées.

16 Esthétique
Le rendu 2D reste subtil et attachant, avec ses multiples détails. Mais c'est aussi le cœur qui embellit.

15 Animation
Les persos ne bénéficient que de quelques animations mais les pouvoirs magiques sont autrement mieux servis.

18 Maniabilité
Commandes simples, système de runes compréhensible, combats pas vraiment prise de tête. Du tout bon.

15 Sons
Les musiques sont variées et souvent originales. On notera quelques chœurs de temps en temps.

17 Durée de vie
Il y a beaucoup de petites choses pas indispensables à faire. Le jeu se révèle de toute façon assez long.

+ Plus
Plein de choses à faire (mini-jeux)
Une histoire passionnante
Une suite digne de ce nom

− Moins
Gestion de l'inventaire peu pratique par certains aspects (runes)

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Suikoden... Mais un titre curieux. C'est ce titre qui allait devenir Suikoden un tout spécial qui allait démarquer de ses illustres prédécesseurs car le thème. Cette fois, c'est à un RPG à somme toute [illegible] il y aura donc pas de [illegible]. Les scènes qui nous avons pu voir sont très [illegible] il semblerait que ce jeu, prévu sur PlayStation pour le fin septembre au Japon, ne soit [illegible] pour des raisons de [illegible]. Sera-t-il [illegible] ? Seul l'avenir nous le dira. Nous espérons donc pour le voir [illegible] Tenez-nous [illegible]

L'avis de Chris

Ayant terminé le premier Suikoden, je n'ai pas pu m'empêcher de sauter sur sa suite. Et je ne m'en suis pas regretté ! Reste que je vois moins souvent mes amis et qu'ils deviennent de moins en moins nombreux. Bah, qu'importe, tant que j'ai le sujet... et Suikoden II !

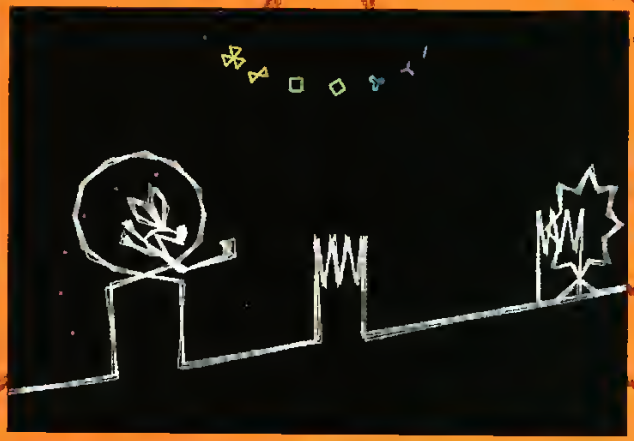
L'avis de Greg

Véritable pied de nez aux superproductions, ce jeu à la réalisation simple et astucieuse pallie sa simplicité graphique par un scénario riche et émouvant dans lequel gravitent des personnages charismatiques et attachants. Bon, ça fait un peu Jean D'Ormesson comme avis, mais achetez ce jeu, c'est trop bien !!!

Machine PlayStation Genre Trip musical







Vib Ribbon

En provenance directe du cerveau de Masaya Matsuura, créateur de Parappa, Vib Ribbon risque de marquer les esprits. Jeu de musique aussi simpliste que délirant, Vib Ribbon se permet de malaxer les sons et de les mettre en scène d'une manière encore inédite. Etonnant. Attachant.

N'allez pas vous torturer le cerveau pour si peu, mais sachez toutefois que la plupart des mots sont souvent liés à un autre élément. Il s'agit là de connexions inconscientes et tout et tout. Regardez, juste un petit test. Là, hop, si par surprise je vous demande ce qu'évoque pour vous l'innocent mot « lapin », je parie que les trois quarts d'entre vous visualiseront mentalement une belle carotte, tandis que les autres verront surgir dans leur esprit le sympathique Bugs Bunny. Remarquez au passage, il sort rarement sans sa carotte, le gars Bunny, mais ceci est une autre histoire. Enfin, tout ça pour dire qu'avec le temps, ces connexions sont parfois amenées à évoluer en fonction de multiples phénomènes socio-culturels dont il n'est pas vraiment sujet ici. On est d'accord. Pour ceux qui se demanderaient encore où je veux en venir, nous nous en approchons, pas de panique. Mais revenons deux secondes à notre fameux lapin et à sa carotte. Eh bien, croyez-moi, après avoir joué quelque temps à Vib Ribbon, le mot lapin deviendra pour nombre d'entre vous synonyme de délire musical complètement hilarant ! Je sais, c'est difficile à concevoir mais grâce à Vibri, le lapin dessiné en fils de fer tout tordus certifié 100 % élevage psychédélique, vous risquez de changer d'avis. Bon, j'arrête de vous prendre la tête, promis. Explications.



Simpliste, unique : génial !

Attention, ovni ludique en approche ! Incarnant l'hilarant et déconcertant Vibri, lapin dansant de son état, vous courrez à en perdre haleine sur un long ruban en fil de fer ! Certains penseront inévitablement au style graphique des inénarrables Shadoks. Il y a un peu de ça, effectivement. Votre univers est noir, désespérément vide. Seul ce long trait blanc s'étend à perte de vue, quand soudain, sous l'effet de la musique, diverses formes géométriques déforment votre piste. On croirait voir un oscilloscope frappé d'une crise d'hystérie. Méfiance, une vague approche, hop Croix et Vibri fait une roue ! Quoi, un looping à l'horizon ? No problemo, Vibri se tortille de plus belle et en pressant sur R1, le voilà qui bondit allègrement avant de se transformer en Super Vibri. Le rythme de la musique s'accélère. Les formes s'agglutinent avec frénésie à l'écran, puis se combinent pour donner naissance à de nouvelles figures plus complexes à repérer, moins évidentes à réaliser. Mes yeux peinent à suivre la cadence mais après quelques minutes, pas de doute, l'hypnose est totale. Vos sens s'emballent, tandis qu'inconsciemment vos doigts débutent un étonnant ballet. Bas, R1, L1, Croix, quatre touches et pas une de plus pour tout maîtriser. Etonnant, rafraîchissant, complètement enivrant.



Après un parcours sans faute, vous vous transformerez en Super-Vibri. La classe.



Quelques effets visuels viendront égailler votre périple sur fond noir.

Délirant, trippant, hypnotisant... lassant ?

Vib Ribbon se décompose en deux parties distinctes. Tout d'abord, après vous être familiarisé avec le système de jeu (une forme géométrique, un bouton associé) grâce à l'excellent tutorial, une petite dizaine de musiques bien trippées composées par le groupe nippon Laugh and Beats. Variant les rythmes et les styles, ces premiers morceaux (que certains

fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Nanaon-Sha
Genre	Trip musical
Nbre de joueur	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Tant que ça vous amuse
Nbre de musiques	Illimité !
Spécial	Utilise « vos » CD
Existe sur	Rien d'autre

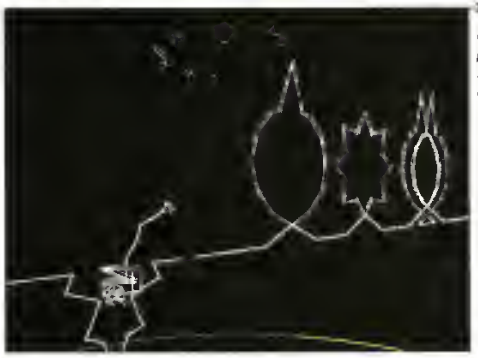
jugeront cultissimes et d'autres imbuvables) sont les compagnons idéaux pour vous perfectionner. Vibri saute, se roule par terre, tandis que le programme calcule les événements en fonction du tempo de la musique. Pourtant, au moment où la lassitude pourrait pointer le bout de sa truffe toute humide, la possibilité de substituer au jeu n'importe lequel de vos CD peut être considérée comme salvatrice. En effet, un mode, immédiatement accessible, vous permet de glisser un de vos CD favoris dans les entrailles de la PlayStation, puis de guider Vibri sous les accords de votre musique ! Bien évidemment, cette option prolonge considérablement la durée de vie. Mieux encore, Vib Ribbon épouse alors vos goûts et devient un jeu plus personnel. Pourtant méfiance pour les fanatiques de musiques rythmées, car le programme réagissant en temps réel à la cadence de la musique, vous devriez éprouver quelques difficultés à suivre. Va falloir s'entraîner dur. Cependant l'essentiel est ailleurs. Avant d'être véritablement un jeu, Vib Ribbon peut surtout être envisagé comme un condensé d'ambiance pour fin de soirée. Un bon moyen de se relaxer sur sa musique preferee aussi. Il a d'ailleurs le mérite de capter l'attention d'un public plus large qu'à l'accoutumée constitué de garcons comme de filles. Un titre un peu lassant à la longue et sur lequel vous ne passerez sûrement pas vos nuits, mais qui ressortira souvent de votre tiroir, histoire de délirer un coup entre potes. Une autre facon d'aborder le jeu vidéo

Gollum

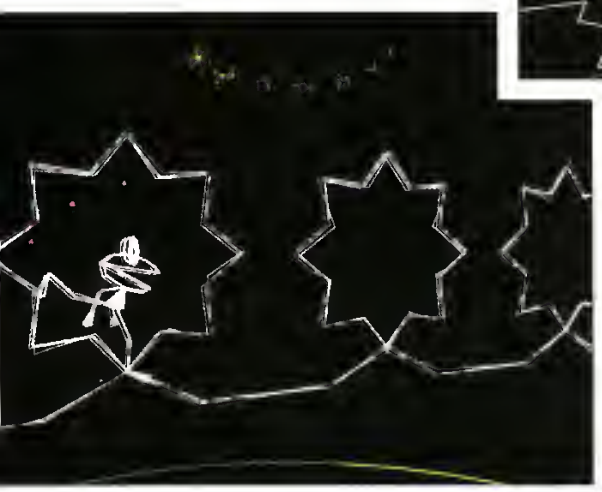
Plus le rythme s'intensifiera, plus le ruban magique s'excitera



Au fond de l'écran, se profilent des formes complexes a valider



Il n'y a pas a dire le design est d'une sobriete incomparable





A force de rater les mesures, votre apparence se détériora sévérement, ici, en serpent



Notes

9 Technique
Un fond noir. Des traits blancs. Des formes geometriques basiques. Bah, euh, c'est tout

16 Esthétique
Bien que particulierement simpliste, le style graphique et le look de Vibri sont craquants

15 Animation
Vibri se dandine avec grâce et ses petits mouvements restent fluides

18 Maniabilité
Quatre boutons en tout et pour tout ! Très jouable donc, mais pas evident à haute vitesse !

20 Sons
Des bruitages delirants, 7 musiques de base et ensuite tous vos CD ! Chacun écoutera ce qui lui plaira

11 Durée de vie
On parlera ici plus d'un vaste delire musical que d'un veritable jeu. Sympa mais pas indispensable

+ Plus
L'univers delirant. Le concept supra-simpliste

− Moins
Vraiment difficile et assez repetitif. L'absence d'un mode Deux Joueurs

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Dans l'esprit fertile de Masaya Matsuura, l'aventure ludico-musicale ne s'arrêtera pas au chapitre Vib Ribbon. D'ores et déjà, de nouvelles idées sont à l'étude, dans la petite société NanaOn-Sha qu'il vient de créer. Après un chiot, une biche et un lapin, la question reste à savoir quel animal deviendra la future star de ses prochains délires.

Pour tous les publics, pour toutes les bourses

Pour les fans, notez que l'ensemble des bruitages est resté en V.O., c'est-à-dire en japonais. Et là, croyez-moi, dès que vous entendez Vibri vous parler avec une voix de synthèse [illegible] frêle et aiguë, il sera difficile de ne [illegible] sous le charme. A la rédac', même les [illegible] les plus hardcore n'ont pu s'empêcher de [illegible] re devant la bouille inimitable de Vibri. Bref, [illegible] dire. Autre élément des plus intéressants, à [illegible] l'heure de l'achat, une inévitable question se pose : « Ok, Vib Ribbon est un bon délire, mais de là à investir près de 300 francs, cela vaut-il vraiment le coup ? ». Eh bien, si sincèrement j'aurais répondu un « non » catégorique à cette question précise, sachez que Sony a fait les choses en grand et propose Vib Ribbon pour 149 francs ! A ce prix, franchement tous les délires [illegible] permis...

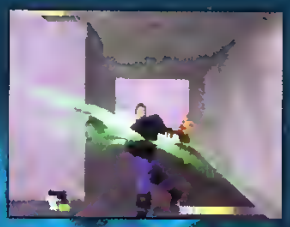
L'avis de Gollum

[illegible] jeux toujours d'un goût pointu pour [illegible] japonais. J'ai donc [illegible] Vib Ribbon [illegible] très attiré. Le design est [illegible]. Vibri est trop [illegible] les musiques de base fantastiques, le concept unique. Le [illegible] laissera certains [illegible], moi, perso j'adore !

L'avis de RaHaN

Une curiosité qui devrait trouver son public. Vib Ribbon est un titre à part mais qui remplit son contrat : amuser en musique. Son principe simple et son design unique sont pris pour un trait de génie ou une gigantesque blague... mais ceux qui y goûtent ne lâchent plus le paddle ! J'aime et pourtant j'étais plus que sceptique...




Operation Winback

Après un lancement on ne peut plus discret, Operation Winback arrive finalement sain et sauf à la rédaction pour une dissection en bonne et due forme. Un titre à la fois trippant et décevant. Explications.

Metal Gear, Rainbow Six, Hidden & Dangerous, Rogue Spear... pas besoin de vous faire un dessin : les SWAT à Joypad, c'est notre passion. Pour tout vous dire, pendant les vacances, Kendy surfait toutes les nuits sur les sites de l'armée américaine et de l'armée russe dans le but d'acheter des night goggles (des lunettes à infrarouges !). Mais les prix prohibitifs l'ont découragé. Finalement, il a préféré se rabattre sur les lunettes-jumelles de Thierry Roland (500 francs TTC). Question de look. Mais je m'égare revenons à nos moutons en l'occurrence à ce jeu sympathique qu'est Operation Winback.

Vous avez dû vous en rendre compte en crapahutant dans les magasins de jeux vidéo, le titre de Koei (Kessen) est dans les bacs depuis maintenant plus d'un mois. Curieux, en règle générale cette pratique est réservée aux jeux pourris (ça pourrait arriver à Taxi 2 par exemple !), Operation Winback bien qu'imparfait est pourtant loin d'appartenir à cette catégorie. Décidément les voies du marketing sont impénétrables.

Au four et au moulin !

A mi-chemin entre Metal Gear Solid et Syphon Filter, OW vous invite donc à prendre le contrôle d'un agent spécial hyper-entraîné membre du SCAT, un corps d'élite au service du gouvernement. Son nom ? Phoenix... Dark Phoenix, heu, non en fait il s'appelle Jean-Luc, comme mon concierge, pas d'bol ! Le scénario, assez classique, vous oppose aux Lions Rugissants, des terroristes-révolutionnaires hyper-organisés. Ces derniers se sont emparés d'un satellite militaire doté d'un laser surpuissant et menacent de tout faire péter si le gouvernement américain ne retire pas ses troupes de la province de Saroczia dans les 3 heures et ne confesse pas au monde entier ses crimes de guerre. Votre mission consiste bien sûr à infiltrer la base des Terroristes afin de mettre hors d'état de nuire le satellite. L'un des principaux atouts de ce titre est de proposer des contrôles d'une grande richesse. Jean-Luc dispose en effet d'un panel de mouvements relativement large : il peut longer les murs comme dans Metal Gear, se plaquer, toujours à la manière de Snake, contre n'importe quel element du décor, se déplacer furtivement (le jeu est toutefois très orienté gunfight), assommer ses ennemis, tirer dans les coins, effectuer des roulades... bref manier le héros est un véritable plaisir, d'autant que la plupart des animations (petite réserve pour la course) sont d'un naturel saisissant. Il faut voir votre SWAT se déceler d'un mur pour tirer sur l'ennemi. Trippant ! De même le système de visée a été conçu intelligemment. Dès que vous avez un bad guy en vue, votre mire se locke automatiquement sur lui, s'il y a plusieurs ennemis à l'écran, une touche permet de passer de l'une à l'autre. Pratique et instinctif. Autre bonne surprise les niveaux ont été conçus de manière


Des décors répétitifs, heureusement, les maps sont bien conçues






Vous avez la possibilité d'assommer les soldats ennemis. On se sert assez peu de cette technique en réalité.

fiche technique

Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Koei
Genre	Action
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegarde
Nbre d'armes	5
Spécial	Compatible Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre

Le huitième jour...

Vous savez, autant qu'on aime bien un mode sur l'option multi-joueurs ? Perso (le jeu est plus solo + 2 joueurs et le mode 2 vs 2 est sympa) ! Oh oui, parlons d'un sujet plus intéressant, celui de l'intelligence artificielle. L'un des points faibles de ce titre. Comparé à Metal Gear ou à Perfect Dark, les scripts de comportement des ennemis Operation Winback sont désespérément simplistes. Ils tuent rarement. Il est presque possible de rentrer même après avoir été repéré de n'arriver pratiquement jamais ils ne vous poursuivent lorsque vous vous cachez. Lorsqu'ils vous perdent de vue, ils ne font pas mine de vous chercher. Ils font le pied de grue et se contentent de maintenir une position en vidant leur chargeur. Les plus intelligents passeront juste à couvert à l'arrivée de renforts ou tenteront de vous prendre à revers. Cela dit vu le système de gestion de la caméra, si les ennemis avaient été intelligents le jeu serait totalement injouable !



re intelligente même si la majeure partie des puzzles consiste à désactiver des faisceaux lasers à déclencher des mécanismes ou a faire sauter des caisses. Bref ce jeu aurait pu être un excellent titre, un poil répétitif certes mais excellent tout de même ... seulement voilà, comme souvent, il y a un pli dans la moquette. Les développeurs ont opté pour une gestion du positionnement de la caméra entièrement manuelle. Si ce système se révèle plutôt utile pour checker les angles morts et reperer les soldats embusqués, lors des gunfights un peu agités, notamment lorsque vous êtres pris à revers, vous devrez à la fois gérer vos déplacements et recadrer la camera. J'en connais qui vont s'arracher les cheveux par touffes ! Le fait que Jean-Luc ne puisse pas se retourner d'un coup par simple pression d'un bouton (comme dans Resident 3 par exemple) ajoute à la confusion. Alors, bien sûr l'une des grandes qualités de l'Etre Humain c'est de pouvoir s'adapter à toutes les difficultés mais quand même le plaisir de jeu s'en ressent, d'où la note d'intérêt

Willow



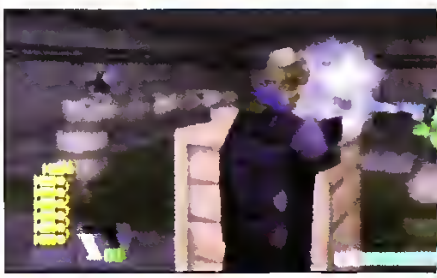


Un système de gestion des caméras défaillant



Un système de verrouillage des cibles tres pratique qui n'est pas sans rappeler celui de Syphon Filter





Notes

14 Technique
Un moteur de jeu assez efficace malgre le manque de fluidite. Mais bon sur N64 on a l'habitude

14 Esthétique
Comme pour ISS 2000, l'absence de Ram Pak se fait cruellement sentir. 3D realiste mais floue et basique

16 Animation
Les mouvements de votre SWAT sont vraiment tres reussis. Le manque de fluidite n'est pas trop gênant

13 Maniabilité
Si le contrôle du SWAT ne pose aucun probleme la gestion manuelle des caméras prend vraiment la tête

14 Sons
Bruitages realistes mais les musiques dans l'esprit de celle de Terminator sont trop répetitives

15 Durée de vie
Si vous souhaitez que l'aventure dure suffisamment longtemps, il est conseille de jouer en hard

Plus
Les attitudes du SWAT, le systeme de visee
Une ambiance de film de serie B

Moins
La gestion de la caméra prise de tête
L'IA un peu «just»

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les jeux de commando sont à la mode. Au moment où j'écris ces quelques lignes nous attendons tous avec impatience Hidden & Dangerous sur Dreamcast. D'autres titres du genre sont prévus sur la machine de Sega, notamment une édition inédite de Special Ops. Sur Play, Redstorm a annoncé récemment la conversion de Rogue Spear. Hum....

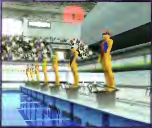
L'avis de Willow

Un système de gestion des caméras semi-automatique aurait rendu Operation Winback nettement plus jouable. Là on lutte pour placer correctement le focale. On regrettera également le faible niveau de l'IA. C'est vraiment dommage car le mode de contrôle du personnage offre pas mal de possibilité et l'ambiance est plutôt trippante.

L'avis de Julo

Je ne suis pas aussi fan de SWAT que les amis Willow, Kendy ou Angel, mais il faut bien avouer que l'ambiance et le gameplay de Winback le rendent très attirant. On retrouve un peu le trip Metal Gear, en plus bourrin, mais le plaisir de jeu est gâché par des problèmes de caméra et une répétitivité des situations qui devient vite lourdingue...

Sydney 2000





Sotomayor a le nez plein, Marlene Ottey a été blanchie de tout soupçon de dopage... Décidément, le sport n'est plus ce qu'il était, mais bon, c'est un autre problème, intéressons-nous plutôt au jeu officiel de ces nouvelles olympiades.

Tout le monde est au courant, même ma tante Fifine. Le 15 septembre prochain, ce sera l'ouverture des Jeux Olympiques de Sydney. Les éditeurs ne pouvaient décidément pas passer à côté de cet événement sportif qui devrait logiquement être suivi par des milliards de téléspectateurs. Une occasion en or pour nous pondre un petit jeu à licence... C'est Eidos qui a décroché le gros lot, ben ouais, leur titre bénéficiant de la licence officielle des J. O., on voit mal comment Sydney 2000 ne pourrait pas se vendre. Si vous n'êtes pas convaincu par mes pronostiques « raymond barriens », il suffit de jeter un petit coup d'œil sur les résultats commerciaux de FIFA 2000 pour prendre conscience que le fameux « grand public » est sensible aux licences. Il les adore même !



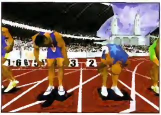
Le tir au pigeon, l'épreuve la plus intéressante et la plus extrême de ce multi-épreuves... je plaisante

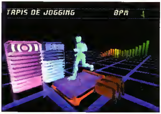
fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Attention To Detail
Genre	Multi-épreuves
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'épreuves	12
Spécial	Compatible multi-tap
Existe sur	Rien d'autre

Une nouveauté mais...

Bon voilà, c'est dit, le jeu d'Eidos a déjà commercialement un atout dans son sac, mais qu'en est-il réellement de son potentiel ludique ? Ah, ah, grande question. Très honnêtement, il n'y a rien qui ressemble plus à un multi-épreuves qu'un autre multi-épreuves. Finalement, il s'agit toujours de s'acharner en rythme et le plus rapidement possible sur les malheureuses touches de son pad. Ne cherchez pas de subtilité dans le gameplay, Sydney 2000 est primaire, tout comme l'est Track'n Field 2... Bref, depuis les années 80, ça n'a pas du tout évolué. Cependant, les développeurs sont parvenus à traiter le sujet un peu différemment. A l'inverse des autres titres du genre, Sydney 2000 propose un petit plus intéressant : le mode Olympique. Dans ce dernier, vous allez devoir entraîner 12 athlètes (1 pour chaque type d'épreuve en fait), afin de leur faire franchir les sessions de qualification aux Jeux

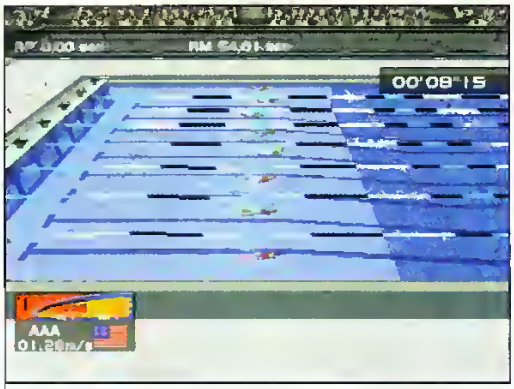






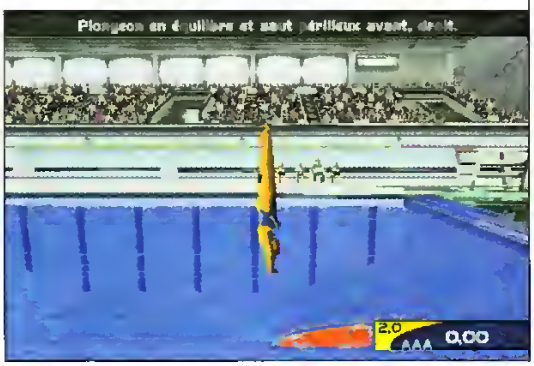
Sur les épreuves de saut, les athlètes effectuent leurs mouvements au raaaaallllleeeeennnnnntiiiiiii

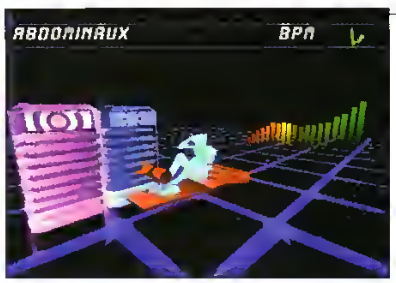
Olympiques. La première étape consiste à entraîner vos sportifs afin d'améliorer leurs caractéristiques (force, moral, adresse, endurance...). A chaque discipline correspondent deux ou trois types d'exercices. Par exemple, pour le 100 mètres, vous monterez sur un tapis de course et ferez du développe-couché. Il en existe en tout une bonne vingtaine. Pas question pour autant de gérer l'entraînement via une simple validation de choix et un écran de statistique sans vie. Non, tous les exercices se présentent sous la forme de mini-jeux. Toujours en tapotant frénétiquement sur les touches du pad, vous pourrez faire des pompes, du développe-couché, de l'aérobic, des abdos, du saut à la corde, etc. Original, mais pas toujours passionnant. Bien sûr, si vous négligez ces phases d'entraînement, votre athlète n'aura pas les ressources nécessaires pour passer les qualifications. Un petit côté « gestion-simu » très appréciable. Concernant les disciplines, on trouve donc un total de 12 épreuves différentes : 100 mètres, 110 mètres haies, plongeon, triple saut, canoë kayak, tir au pigeon, javelot, cyclisme sprint olympique, 100 mètres nage libre, haltérophilie, saut en hauteur et marteau. Pas de saut en longueur, pas de saut à la perche, ni de 1 500 mètres. Franchement, ces trois épreuves n'auraient pas été de trop, compte tenu du manque d'intérêt du tir, du kayak et du plongeon. Mais bon les goûts et les couleurs... Si la jouabilité est inattaquable (elle est tout à fait comparable à celle de Track'n Field 2), en revanche,



Les développeurs ont un sens du spectacle qui m'échappe. On a rarement vu un angle de vue aussi éloigné de l'action... même sur Commodore 64 !

Le plongeon : une épreuve mal animée et peu passionnante





Des phases d'entraînement jouables pour améliorer les caractéristiques de vos athlètes. Une idée sympa.



la réalisation n'a rien de sexy. N'hésitons pas à le dire, Sydney 2000 est moche comme tout. Les couleurs sont ternes et les athlètes ressemblent plus à des poupées vaudou qu'à Jean Galfione ou Christine Arron. De plus certains angles de vue s'éloignent beaucoup trop de l'action. En 100 mètres nage libre, on a vraiment l'impression de voir des têtards pixellisés se débattre dans l'eau et, lors du 110 mètres haies, on éprouve quelques difficultés à jauger la distance qui sépare le sportif de l'obstacle. Bof, bof. Autre petite déception : la motion capture est d'un niveau inégal. Soit les gestes ne sont pas assez décomposés (100 m, 110 m haies, plongeon), soit les anim' manquent de patate (épreuves de saut, javelot). A cela s'ajoutent des problèmes de loading (en mode Olympique, le moindre de vos choix entraîne un accès disque interminable !). Bref, ça ne donne pas franchement envie de s'investir... même à plusieurs.

Willow



Graphiquement, Sydney 2000 se situe bien en-dessous de Track'n Field 1 et 2 !

Notes

12 Technique
Le jeu tourne en basse résolution et la motion capture n'est pas toujours d'un bon niveau. Moyen.

10 Esthétique
Sydney 2000 souffre de la comparaison avec Track'n Field 2. La modélisation des athlètes est étrange !

14 Animation
Très inégale selon les épreuves. Lorsque les mouvements sont bien décomposés, ils sont trop lents.

16 Maniabilité
C'est super-primaire : 2 doigts, 2 boutons. Le tir au pigeon est toutefois injouable.

14 Sons
Bruitages quelconques et commentaires assez réussis. Rien d'extraordinaire.

14 Durée de vie
Le mode Olympique n'est pas inintéressant, mais le manque de soin de l'ensemble peut démotiver.

+ Plus
Le mode Olympique. Jusqu'à 8 joueurs.

− Moins
La réalisation globale. Le manque de fun et de patate.

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Sydney 2000 est également prévu sur Dreamcast. Comme sur PlayStation, le jeu d'Eidos devra faire face à la concurrence d'ESPN International Track'n Field. Pour en savoir un peu plus sur le jeu de Konami, direction les News européennes, zou !

Track'n Field 2 Vs Sydney 2000

La confrontation était inévitable entre le jeu de Konami et celui d'Eidos. Premier constat hyper-révélateur : à la rédaction, Sydney 2000 a laissé un peu tout le monde indifférent. Personne n'est vraiment venu me déranger pendant mon test pour qu'on enchaîne des parties à plusieurs. Techniquement, le titre de Konami se situe très largement devant, avec des athlètes parfaitement modélisés, une excellente résolution graphique, des angles de caméra qui mettent la réalisation graphique en valeur et des mouvements d'un grand réalisme. Sydney 2000 est également moins dynamique que son concurrent (sur certaines épreuves, on a vraiment l'impression d'être sur la lune). Concernant le choix des disciplines (12 pour les deux titres), il y a moins de déchets dans Track'n Field 2. En revanche, en solo, Sydney 2000 est plus intéressant grâce au mode Olympique (évolution des capacités de l'athlète, niveau de difficulté plus élevé qu'en arcade). En définitive, en termes de fun et de convivialité, Track'n Field 2 rules.





L'avis de Willow

Le gameplay est ce qu'il est. On aime ou on déteste. Cependant, il faut bien admettre que la lenteur de la motion capture, la laideur des graphismes et le manque flagrant d'inertie de certaines épreuves jouent en défaveur du titre d'Eidos. Malgré une bonne idée, Sydney 2000 n'engendre pas autant d'enthousiasme que Track'n Field 2.

L'avis de Julo

Sydney 2000 ne m'a pas du tout botté... Rien que les loadings à profusion ont été suffisants pour me dégoûter en moins de deux. C'est vrai que l'idée d'entraîner son champion était bonne, mais le reste ne suit pas. Manque de fun, réalisation pas top, je vous conseille plutôt Track'n Field 2.

Toutes les sorties européennes

Pour le n° 100, quelques éditeurs ont mis les petits plats dans les grands. Et certains les pieds dans le plat ! Il est vrai que beaucoup n'ont toujours pas compris à quoi servait réellement un jeu vidéo. Si tant est qu'il ait une utilité, bien sûr. Eh non, ce n'est pas une cale pour table bancale. Ce n'est pas non plus une galette qu'on pose dans une machine et qu'on regarde tourner. Encore moins un produit marketing avec lequel on s'amusera trois secondes parce qu'il y a un super-héros dedans. Vous l'avez compris, y'a des coups de boule qui se perdent. La grande originalité de certains développeurs fait peur à voir !

Aerowings 2 Air Strike

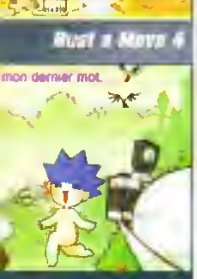




L'Aerowings originel était un simulateur de vol appréciable et proche de la réalité, mais les lancements de missiles manquaient. Crave a pris en compte les différentes critiques et propose maintenant une version encore plus complète sur 4 modes de jeu : Fighter Pilot, Tactical Challenge, Free Flight et Versus, avec une trentaine de missions allant de l'entraînement tactique au largage de missiles. Le jeu permet d'effectuer de nombreuses figures acrobatiques avec un contrôle confortable. Les engins à votre disposition sont d'origine japonaise et américaine avec le F-1, le F-16, le F-14 E ou encore le F-86 E pour que chacun trouve l'avion de chasse qui lui convient dans les 25 proposés. Vous bénéficiez en outre de 12 angles de caméra durant le jeu et une vingtaine en mode Replay. A mesure que vous progressez, seront indiqués votre temps de vol, le nombre de tués, les crashes, les missions et votre total d'heures de vol. Les différents décors sont bien réalisés avec parfois des intempéries. Les joueurs pourront configurer leur mode de jeu préféré, arcade ou simulation pure et dure. Aerowings 2 s'avère être une simulation beaucoup plus complète que son précédent opus mais un peu répétitive.

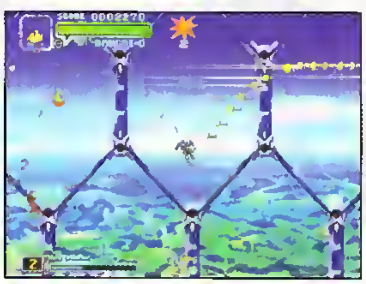
6 — Editeur : Crave — Machine : Dreamcast





Bangai-O

Bangai-O est un shoot'em up, mais pas vraiment un classique du genre. Directement inspiré de l'esprit dingo japonais, son graphisme est d'ailleurs tout de suite identifiable. Installez-vous aux commandes du Bangai-O, le plus formidable robot de combat de l'univers. Ensemble, Riki et sa soeur Mami doivent protéger le Vortex Manstar des appétits du gang SF Cosmo, qui fait la contrebande des fruits de l'espace pour financer sa conquête de la galaxie. Graphiquement, ça grouille de partout, ce jeu est donc recommandé aux rétines habituées aux superpositions en tout genre. Il faut aussi être rapide pour dégommer ses adversaires en leur larguant des bombes à tête chercheuse sur 45 niveaux jonchés d'ennemis coriaces, de bonus et de boss. Chaque mission doit être effectuée en moins de 300 secondes. Deux joueurs peuvent contrôler les héros et leurs propres systèmes d'armes multidirectionnelles. Bangai-O est une sorte d'ovni ludique assez divertissant, dans l'esprit tordu de Bishi-Bashi, mais reste un shoot'em up qui peut devenir lassant à la longue.



5 — Editeur : Swing ! Entertainment — Machine : Dreamcast

Bust a Move 4

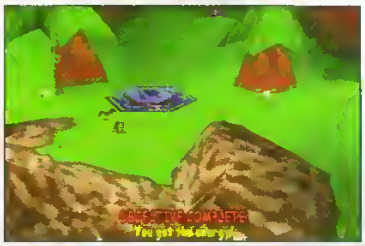
Le quatrième volet de Bust a Move arrive sur Dreamcast. Le principe reste toujours le même : désintégrer des boules en formant un groupement d'un minimum de trois sphères de la même couleur. Encore dans cette mouture, il va falloir allier jugeote et billard artistique pour battre ses adversaires. Comme à l'accoutumée, deux écoles de pensées s'affrontent : ceux qui pensent qu'il est préférable de liquider immédiatement les boules et ceux qui font preuve de patience pour former des grappes dans le but d'assener des attaques fatales. Sinon, bien évidemment, la magie de la séduction opère avec efficacité (surtout auprès de la gent féminine) et il est très agréable de se livrer à des joutes logiques contre l'ordinateur ou un compagnon de type « unité carbone ». Fournis en divers modes de jeu, les férus de softs de réflexion trouveront aisément ici chaussure à leur pied. Notamment avec le mode Puzzle, qui vous propose de résoudre des configurations de boules imposées par l'ordi-

nateur. Le seul reproche à formuler serait d'ordre technique. Lorsqu'il y a trop de boules à l'écran, la partie se met parfois à ramer légèrement. Mais bon, là, je veux absolument jouer les lourds. Pas la peine donc de vous faire un dessin pour que vous compreniez que Bust a Move 4 s'avère être, malgré ce petit détail, fort réjouissant !

7 Editeur : Acclaim
Machine : Dreamcast

Evo's Space Adventure

Déjà à peine lancé, voilà que ça commence à ramer dur. Nous sommes dans un vaisseau spatial avec Evo le petit robot et son pote humain Dan Danger. Et voilà-t'y-pas que le vaisseau bat de l'aile et s'écrase sur la Silicon Valley. Mais pas celle que l'on connaît. Il s'agit ici d'un endroit situé sur l'Europaradis. Evo va donc partir à la recherche de nouvelles batteries pour son engin. Ce robot microscopique a la faculté de prendre possession de différents corps, comme un chien ou un mouton. La première mission sera bouclée en 7 secondes et demie, et encore j'ai pris mon temps. Evidemment, ce jeu s'adresse aux tout-petits, mais alors vraiment petits et avec un cerveau pas encore tout à fait développé. Il faut découvrir plusieurs mondes avant d'en accéder à d'autres vides et inintéressants. Les bruitages sont atroces et le gameplay effrayant. C'est moche, mais alors vraiment laid avec des pixels à foison et on s'ennuie vite. Et la version de ce jeu nous a été envoyée après sa sortie commerciale, oulalala ça veut tout dire !



2 Editeur : Acclaim
Machine : PlayStation

Fur Fighters

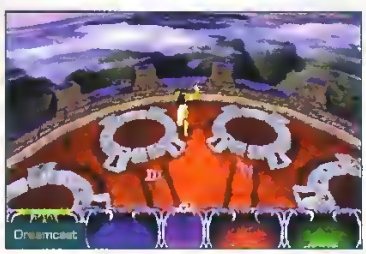
Traduisez le titre par « les guerriers de fourrures ». Imaginez un croisement entre les Sisounours et Duke Nukem et vous obtenez Fur Fighters, un jeu d'action mignon-destroy. Le principe du soft est de pouvoir utiliser six créatures attendrissantes alternativement selon votre choix, en sachant que chaque espèce possède sa capacité propre (creuser, nager, sauter loin...) pour résoudre certaines énigmes et ainsi progresser. Autrement, les animaux utilisent un armement redoutable (une quinzaine d'armes) qu'ils peuvent glaner dans les niveaux pour éradiquer les différents assaillants. Si la prise en mains semble un peu déconcertante au départ (les quatre boutons font déplacer les protagonistes dans les quatre sens), on s'y fait pourtant assez rapidement. Heureusement, les armes accrochent avec beaucoup de tolérance les cibles ennemies lorsque vous êtes immobile, ce qui n'est pas un mal. Très bien réalisé mais parfois fort douteux au niveau des designs (certains persos sont vraiment horribles), Fur Fighters est un bon petit jeu qui n'a pourtant rien d'exceptionnel. On avance, on tire, on zone dans les niveaux : le titre sent le réchauffé à plein nez. Car si techniquement le soft tient absolument la route, on pourra se montrer un peu plus sceptique quant à la nature du plaisir procuré. Cela dit, avec sa trentaine de stages et son mode Multi-joueurs à quatre, Fur Fighters reste tout de même un humble divertissement pour qui veut voir, par curiosité, des peluches s'entretuer à grand renfort de Rail-Gun.



6 Editeur : Acclaim
Machine : Dreamcast

Gauntlet Legends

Issu du merveilleux monde de l'arcade, Gauntlet naquit en 1985. La 2D d'origine a laissé aujourd'hui place à la 3D pour une excellente conversion sur Dreamcast et une version PlayStation plutôt médiocre. Les 2 n'ont absolument rien à voir, on a l'impression de tester deux jeux complètement différents. Sur DC, vous pouvez expérimenter un beat'em all singulier, où le matraquage systématique n'est pas une fin en soi. Dans une ambiance heroic fantasy, vous pourrez incarner jusqu'à 8 classes de personnages ayant chacun leurs pouvoirs spécifiques. Il suffit ensuite d'appuyer férocement sur le bouton fight pour vous débarrasser des hordes de nains verts et autres guerriers en tout genre. Vous pouvez aussi utiliser la magie et ramasser de nombreux bonus. L'originalité de GL réside dans la multitude et la variété des attaques. Le tout se déroule sur 5 mondes, avec 6 stages chacun dans lesquels il vous faudra récupérer les 12 runes nécessaires à l'élimination du démon Skorne (pour plus de détails, cf. le Zoom du Joypad n°99). La version PlayStation est à oublier.





3 Editeur : Midway
Machine : PlayStation

7 Editeur : Midway
Machine : Dreamcast

GTA 2

S'il y a un truc qu'on a du mal à s'expliquer à Joypad, c'est bien le succès de GTA. C'était inintéressant à jouer, le moteur 3D était déplorable... va comprendre Charles. Cette suite totalement inutile reprend évidemment le même concept faussement anarchiste avec toutefois quelques variantes. Désormais, on a la possibilité de s'associer à d'autres gangs pour semer le Bronx et le FBI, les troupes d'élite (oui, les SWAT) ou l'armée interviendront pour mettre fin à vos agissements criminels. Supeeeeer. Pour le reste rien à signaler. La réalisation, malgré un timide lifting 128 bits, fait toujours autant pitié et l'action ultra-répétitive manque atrocement d'intérêt. Il n'y a aucune transgression ici, un GTA reste un GTA, à savoir un nanar vidéoludique de la pire espèce. En ce moment, la ludothèque de la Dreamcast recèle de petits bijoux, alors, je vous en prie (là je suis à genoux, j'ai les deux mains jointes et je tape la fin de mon texte avec mon gros pif) n'achetez pas le titre de Rockstar Game !

2 Editeur : Take 2 Interactive
Machine : Dreamcast

Jeremy Mc Grath Supercross 2000

Déjà sorti sur N64, JMS 2000 a connu un certain succès. De retour sur DC ce soft propose un éventail de stars du motocross comme Kevin Windham ou Jimmy Button. Je ne suis pas une spécialiste de la discipline, mais j'ai vérifié mes sources ! Ces derniers évoluent sur des terrains assez


Fur Fighters


GTA 2


GTA 2


Supercross 2000


Supercross 2000

renommés et appelés Red Bud, Bud's Creek ou Steel City avec aussi 4 arènes indoor. Sur DC, le jeu est assez joli, pour ceux qui apprécient les 125 et 250 cm3 et qui aiment se vautrer dans la boue ou le sable. La version playStation est également prévue. Vous pouvez même configurer votre propre terrain avec différents spots suivant que vous aimiez décoller à 10 mètres du sol en effectuant des figures de style. Vous pouvez même vous éclater sur un half-pipe spécial moto. L'ensemble est plutôt du style arcade, et donc accessible au plus grand nombre. Si vous n'êtes pas vraiment fana de motocross, vous pourrez trouver les terrains répétitifs et la prise en mains un peu raide. Les jeux de moto ne sont pas les plus développés sur console, mais les amateurs pourront y trouver leur bonheur. Un titre sympathique donc, mais plutôt réservé aux fans.

5 Editeur : Acclaim Sports
Machine : Dreamcast

LNF Stars 2001


LNF Stars 2001

Allez hop, un jeu de foot de plus sur PlayStation ! Bon alors la coupe du Monde, c'est fait, le championnat d'Europe aussi... Qu'est-ce qu'il nous reste ? Rien, mais c'est pas grave, on peut en resservir dix fois si on veut. Le prétexte sera cette fois de proposer aux fans de football français (cocorico) un jeu sur mesure, avec la licence LNF (Ligue Nationale de Football), pour mettre à disposition du joueur tous les clubs du terroir, avec les vrais noms de joueurs et tout et tout. Tiens, y'a marqué EA-Sports quand je lance le jeu... A tous les coups, ils ont simplement réactualisé FIFA, en laissant juste les équipes françaises et en rajoutant deux trois broutilles, ha ha... Non ! C'est encore pire ! Ils ont développé un jeu entièrement nouveau mais pas vraiment réussi ! Bravo les gars : la modélisation des joueurs (au secours !) est catastrophique, le développement d'un jeu tactique impossible, la prise en mains hasardeuse, la réalisation ratée... Oh et puis zut, inutile d'aller plus loin, on a l'impression de jouer au subbuteo®, c'est tout. Etonnant.



3 Editeur : EA Sports
Machine : PlayStation

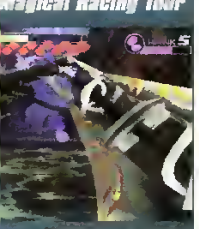

Magical Racing Tour

Magical Racing Tour

Juste avant les vacances, nous avions testé Magical Racing Tour sur PlayStation. Eh bien sachez que cette version Dreamcast demeure dans le fond strictement identique à la première mouture. Bien sûr, on a droit à des graphismes de meilleure qualité et à des animations plus fluides, technologie 128 bits oblige. Mais autrement, le constat reste le même : ça fleure gravement la repompe de Mario Kart sur N64. Les carapaces des tortues sont remplacées par des glands, on retrouve les désormais célèbres bornes d'accélération sur le bitume, l'option d'invincibilité... En substance, il n'y a pas de grandes originalités fracassantes à part peut-être le principe de la petite fée qui, une fois percutée, vous confère plus de chance au niveau du tirage des bonus. Mais malgré toutes ces critiques, les enfants prendront tout de même un immense plaisir à piloter les divers véhicules (kart, radeau, jet-ski, astronef ..) sur les nombreux circuits inspirés des attractions des parcs Disney. Et puis il faut avouer que ce style de jeu est plutôt sous-représenté sur Dreamcast, ce qui fait de Magical Racing Tour le premier et le meilleur soft de sa catégorie.



7 Editeur : Eidos Interactive
Machine : Dreamcast


Maken X Deus Ex Machina

Maken X Deus Ex Machina

Malgré un succès des plus relatifs au pays du Soleil Levant, Maken X débarque sur le vieux continent. La vie est décidément pleine de surprises ! La principale originalité de ce Doom-like pure souche réside dans l'armement. Ici, pas de fusil à plasma, ni de mitraillette lourde ou de lance-roquettes, vous devrez occire les ennemis à l'ancienne, c'est-à-dire au contact en utilisant une épée démon. Autre excellente idée, l'épée Maken offre la possibilité de posséder les corps de personnages de niveaux supérieurs. Le soft d'Atlus bénéficie en outre d'une réalisation globale relativement propre (ennemis modélisés avec soin, bonne fluidité), d'une trame scénaristique comprenant plusieurs embranchements et d'un design très particulier (cf soldats néo-nazi du niveau de Londres). Toutefois, l'action manque cruellement de variété : les affrontements sans finesse n'offrent pas des possibilités mirobolantes et finissent par lasser, d'autre part, malgré la présence d'un système de « lock » à la Zelda, l'action devient vite confuse quand il y a plusieurs ennemis à l'écran (à quand la souris ?). En définitive, un bon p'tit jeu d'occaz' sans plus. Que les amateurs de Doom-like se rassurent, Half-Life ne devrait plus trop tarder !



5 Editeur : Atlus
Machine : Dreamcast

Mortal Kombat Special Forces

La série des Mortal Kombat est réputée pour ses combats kitschs en 2D. MKSF comporte des combats, certes, mais ils sont intégrés au sein d'une aventure composée de différentes missions. Ces dernières sont similaires, puisqu'il s'agit à chaque fois de retrouver des vilains bonshommes pour les remettre en prison. Le graphisme est simpliste, minimaliste et trop hideux. La seule vue autorisée est placée généralement au-dessus de votre tête et quelques fois sur le côté ce qui se révèle très gênant. Une vue sniper assez déplorable vous est proposée mais elle n'est carrément pas maniable et trop rigide. On ne sait pas bien où l'on se dirige et on peine à retrouver son chemin. Bien sûr de nombreux adversaires bondissent sur vous pour vous attaquer lamentablement. Les combos s'affichent à mesure que vous les réalisez, et la panoplie dont vous disposez est digne de celle que possède Jean-Claude Van Damme. Il arrive souvent que des éléments du décor viennent vous boucher la vue. Cet opus inspiré de Mortal Kombat est vraiment très étrange et mal réalisé. On se demande bien ce qui a bien pu motiver Acclaim pour faire un truc pareil ! Un titre à oublier.



2 Editeur : Acclaim
Machine : PlayStation

Moho



La rentrée démarre sur des chapeaux de roues avec une daube pas banale pour commencer. Dans Moho, vous dirigez des sortes de robots sur boules qui doivent se plier à une série d'épreuves à deux francs. Il y en aura pour tous les goûts puisque vous pourrez vous bastonner (techniques de poings de gonzesses) dans une arène, effectuer des courses ou encore récupérer en un temps imparti des bonus dans une sorte de skate-park aux couleurs scandaleusement flashy. Si vous m'avez suivi jusqu'ici, vous êtes déjà conscient que Moho est une sombre infamie. Et pour sûr : la maniabilité s'avère exécrable même si le concept du jeu repose effectivement sur la difficulté à manœuvrer les poubelles robotisées. Pour ce qui relève du design, on sombre dans des abîmes rarement atteints en matière de mauvais goût. C'est essentiellement moche et les teintes utilisées dévoilent une certaine inspiration du côté des œuvres d'Andy Warhol et son Pop Art. Bien entendu, le clone dépasse le maître. Seul point positif : le mode Multi-joueurs entre gens profondément nihilistes. Ben ouaip, à moins d'être anti-conformiste dans l'âme, je ne vois absolument pas quel attrait pourrait constituer Moho. Bref, à ne pas acquérir sous peine d'être dégoûté !

1 Editeur : Rockstar Games
Machine : PlayStation

Plasma Sword

Face au fantastique Soul Calibur et à Dead or Alive 2, la suite de Star Gladiator ne fait absolument pas le poids tant au niveau du gameplay que de celui de la réalisation. Compte tenu du bide commercial qu'a connu ce titre en arcade, et lors de sa sortie sur Dreamcast au Japon en janvier dernier, on se demande bien pourquoi Capcom s'obstine à vouloir imposer sur le marché européen un titre aujourd'hui dépassé par les événements. En effet, hormis quelques coups spéciaux assez spectaculaires, Plasma Sword n'offre rien de bien palpitant : l'animation des combattants, hachée au possible, fait furieusement penser à la série Toshinden, la modélisation manque de soin (bonjour les jonctions de polygones !), le jeu ne comprend que 11 combattants (les onze autres sont de simples clones !), enfin le gameplay est loin d'offrir le même plaisir et les mêmes possibilités que les productions habituelles de Capcom. Très franchement à éviter vu la concurrence.



4 Editeur : Capcom
Machine : Dreamcast

Pokémon Snap

Voilà bien un jeu auquel on se surprend à jouer et rejouer. Le but du jeu est peut-être plus simple qu'éternuer, puisqu'il s'agira de prendre des photos de Pokémon. Mais ne vous méprenez pas bande de flemmards, vous n'aurez même pas à vous déplacer puisque vous serez dans un appareil qui avance tout seul. En fait, le décor bouge et vous shootez. Bien entendu il n'y a pas que ça, pour avoir les meilleures photos, vous devrez user et abuser d'astuces et de ruses, comme lancer des pommes pour attirer les Pokémon hors de leur tanière, ou encore leur lancer les pommes sur la tête pour les voir effectuer des actions qu'habituellement ils ne feraient pas, et qui donc vous feront des super-photos qui rapporteront des points. Le but final, bien entendu, ce sera d'ouvrir toujours de nouvelles routes jusqu'à ce que l'on puisse photographier Mew. Sympa et mignon, Pokémon Snap est un jeu sans prétention qui se laissera jouer par une après-midi de pluie.



6 Editeur : Nintendo
Machine : Nintendo 64

ReVolt 2 RC Revenge

Pourquoi faut-il que les éditeurs s'obstinent à nous refourguer des plats réchauffés ? Enfin, des suites je veux dire. Parce que ReVolt 2, signe le retour pas du tout attendu des petites bagnoles au style proche des Micro-Machines sur PlayStation. On démarre avec 9 bolides ouverts et 6 cachés, sur 5 mondes avec 4 courses dans chacun. La course peut être unique, disputée en championnat, contre la montre ou jusqu'à 4 joueurs. Et vous affrontez 7 autres participants. Classique. Une petite nouveauté ludique tout de même : l'éditeur de circuits qui permet de construire son propre parcours. A part ça, rien de neuf sous le soleil. Les voitures sont trop nerveuses et les circuits trop mal délimités. On ne retrouve son chemin qu'après avoir tapé dans le mur. Le clipping est aussi de la partie avec des portions qui s'affichent au dernier moment, après avoir percuté le mur une nouvelle fois. L'ensemble n'est pas franchement une réussite et ne se démarque pas du tout de ses concurrents en matière de courses de karting délirantes. Ce n'est pas la peine de dépenser vos deniers pour un soft pas du tout entraînant.



3 Editeur : Acclaim.
Machine : PlayStation

Sno-Cross Championship Racing

Aie, aie, aie, énOrme deception ! Plutôt prometteur sur le papier, ce jeu de motoneige développé par UOS (un studio suédois), nous fait finalement le coup du soufflet qui se dégonfle. Sno-Cross Championship Racing ne soutient effectivement à aucun moment la comparaison avec le fantastique Sled Storm d'Electronic Arts (cf Joypad du mois d'octobre 99). Non seulement les huit malheureux circuits proposés ne présentent pas un grand intérêt (les tracés sont très courts et globalement trop simplistes), mais le pilotage procure des sensations nettement moins trippantes que son concurrent. On regrettera d'autre part l'absence totale de tricks. Bah, inutile de tergiverser plus longtemps, si vraiment vous souhaitez vous éclater au guidon d'une motoneige, il n'y a pas trente-six solutions : Sled Storm. Pour ceux qui



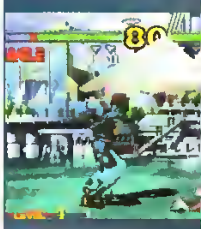


Moho





Pokémon Snap



Plasma Sword



Spirit of Speed 1937





Star Trek Invasion

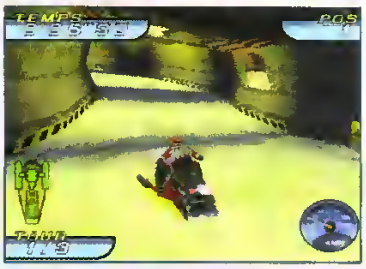


Team Buddies



Street Fighter Alpha 3 Saikyo Dojo

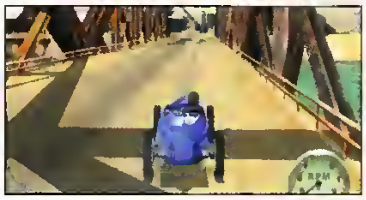
seraient atteints de la maladie de la vache folle, rappelons que le titre d'EA propose très exactement 14 traces hyper bien conçus truffés d'embranchements, une réalisation nettement plus attrayante ainsi qu'un mode Multi-joueurs irreprochable. Voilà, ce n'est pas si compliqué la vie !



4 Ed. : Crave Entertainement
Machine : PlayStation

Spirit of Speed 1937

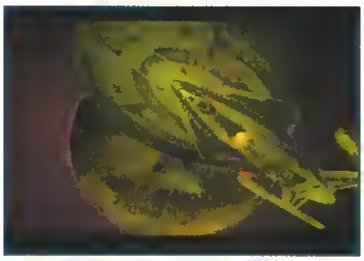
Hou la ! Elle est belle celle-là, copieuse même. Une bonne grosse bouse comme on n'en voit pas si souvent que ça. Elle s'appelle Spirit of Speed 1937, et elle est censée vous replonger dans les courses automobiles d'antan. Mais si, vous savez, cette époque où les voitures ne tenaient pas la route, où les pilotes se mettaient au tas joyeusement et où les circuits prenaient pour cadre de simples routes. Bon, a priori on se dit « pourquoi pas ». Ça pourrait se révéler assez marrant de piloter ce genre de savonnette... Bin pas du tout ! Après avoir choisi votre vieille guimbarde, votre circuit et le mode de jeu (course simple, championnat, scénario et zobi pour le mode Deux Joueurs), vous déboulez sur l'asphalte. Et là, c'est le cata : pilotage insipide et sans finesse, modèles physiques tout pourris (les dérapages : un grand moment de n'importe quoi !), adversaires pitoyables, graphismes super-laids. Mais où est l'interêt de ce jeu ? On cherche encore...





2 Editeur : Acclaim
Machine : Dreamcast

Star Trek Invasion



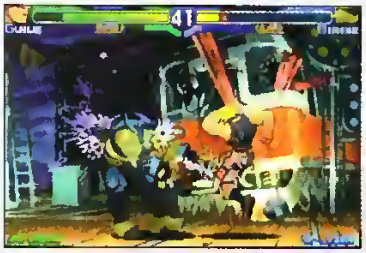
Inspiré de la cultissime série télévisée du même nom, Star Trek Invasion vous propose une incursion dans la Next Generation à bord de l'USS Enterprise, particulièrement bien réalisée. Vos missions avoisinent le nombre fatidique de 3D. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau chasseur de la Fédération, que vous devrez défendre et protéger loyalement, notamment grâce à vos puissants lasers intégrés à votre vaisseau. L'action se déroule dans un univers spatial réaliste mais désespérément vide, même si je ne suis jamais allée dans l'espace... La première mission est un entraînement dans lequel il faut passer à travers d'énormes anneaux et en même temps exploser des cibles en hologrammes qui disparaissent trop rapidement. Pas facile de concilier les 2, et de bien maîtriser les commandes spatiales : les commandes sont inversées comme dans un zinc. Les adeptes de ce genre de jeux capteront sans doute plus rapidement la manœuvre. Les graphismes sont bien fluides mais un rien simplistes et les effets spéciaux bien rendus, avec explosions cosmiques, des astéroïdes qui volent et le tout dans un style proche d'un Colony Wars. Un jeu réservé aux spécialistes de l'espace.

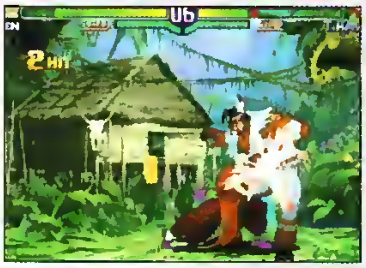


5 Editeur : Activision
Machine : PlayStation

Street Fighter Alpha 3 Saikyo Dojo

Virgin Interactive ressort une nouvelle mouture de Street Fighter Alpha 3 avec en sus le mode Réseau et un total de douze options de jeu (World Tour, Dramatic Battle, Final Battle, Tarba Battle...) ! Pour l'occasion,





l'éditeur organise un tournoi à l'échelle européenne via sa fonction Internet. Pour passer les sélections, vous devez leur envoyer vos meilleurs scores. Inutile de préciser que Chris et moi, on ne va pas y participer parce que ce serait trop facile pour nous de vous pulvériser !!! Je plaisantais détendez-vous. Ben sinon que dire à part que l'on est en présence du même jeu. Il y a toujours un total de 33 combattants, des Super-Combos et tout le gameplay exceptionnel qui s'ensuit. Même si sortir cette version est une excellente idée, par contre avec autant de retard c'est un peu donner un grand coup d'épée dans le vide. N'empêche, si vous ne possédez pas encore Street Alpha 3, il est temps de vous mettre à jour. Les autres se verront condamnés à l'aigreur des combats en solo ou entre amis.

7 Editeur : Virgin Interactive
Machine : Dreamcast

Team Buddies

Ils sont bleus, rouges, jaunes ou encore oranges. Ces petits bonshommes aux allures de M&M's ou de Kinder Surprise n'ont qu'une seule idée en tête : faire la guerre. Défendant coûte que coûte leur minuscule territoire, les Team Buddies devront créer leurs propres armes, leurs équipes, établir des stratégies guerrières plus diaboliques les unes que les autres pour détruire tous les ennemis et arriver à leur fin. Les 32 missions reparties dans 8 environne-

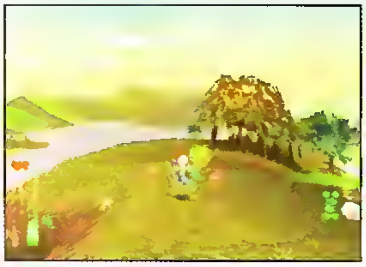


ments différents : plaines, jungle, mines .. devront être remplies successivement pour accéder à la suite de ces batailles acharnées. Reprenant le principe d'un Bomberman ou des Worms, Team Buddies est entièrement réalisé en 3D. Avec des voix et des expressions débordantes d'humour, les joueurs (jusqu'à 4 en écran splitté) se prendront très vite au jeu de cette guerre pour de faux. Bien qu'un peu trop répétitives, certaines missions demandent pas mal de patience, de concentration et de fourberies pour en découdre avec les adversaires.



6 — Editeur : Psygnosis — Machine : PlayStation

Terracon



Moitié créature de Roswell, moitié Abe (les rots et les pets en moins), Xed a pour objectif de réduire à néant les plans de Terracon. Missionné par Doc, ce petit être, de couleur nuage parisien, doit parcourir l'univers (Vénus, Uranus, Neptune .) à la recherche de Génergie. Celle-ci matérialise et dématérialise des objets tels que ponts, passerelles, générateurs .., permettant à Xed de progresser dans ses aventures. Confronté à de nombreuses créatures hostiles, les armes (missiles guidés, tirs turbo. .) seront indispensables à la réussite de chaque mission. Bénéficiant d'un excellent moteur 3D, de décors variés et d'une absence quasi-totale de bugs d'affichage, Terracon est à l'image des extra-terrestres, à savoir qu'on ne l'attendait pas. Un reproche toutefois, l'action menée sur des dizaines de tableaux est beaucoup trop répétitive. Ce manque de diversité risque de lasser rapidement certains joueurs. Dommage.



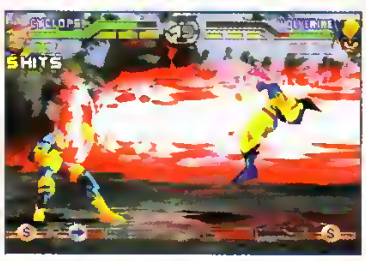
6 — Editeur : Sony CEE — Machine : PlayStation

X-Men Mutant Academy



Les mutants de chez Marvel gagnent en consistance esthétique grâce au passage de la 2D à la 3D. Le système de combat s'avère ici original puisque vous pouvez bénéficier de trois super-pouvoirs différents en plus de vos capacités de base. En effet, vous disposez dans ce jeu d'Activision de trois jauges distinctes vous permettant une attaque dévastatrice, une combo de folie et enfin, l'usage meurtrier de l'X-Factor. Car c'est connu, les mutos profitent tous du Facteur X (cf. Special Strange), qui est l'essence même de leur puissance. Sinon, la configuration des coups est assez classique avec trois poings et trois pieds (à la Street Fighter). Il est bien évidemment possible d'effectuer des projections ou d'utiliser des contre-attaques, le tout soutenu par un gameplay assez rapide qui autorise un nombre impressionnant de combinaisons et de stratégies de combats. Graphiquement, la qualité de la modélisation des personnages est très réussie même si les décors sont parfois inégaux. Quant aux animations, ça rame des fois, mais rarement, heureusement. En fait, X-Men Mutant Academy aurait pu être un petit chef-d'œuvre si les couleurs n'étaient pas si sombres et s'il proposait plus de combattants. Parce que dix gars (Cyclop, Magnéto, Wolverine, Sabre ..), même super-balaises, ça reste somme toute très limité. A cause de cela, au bout d'une apres-midi, vous risquez de vite en explorer toutes les ficelles. Mais bon, si vous avez vraiment de la thune à claquer, comme dirait Evelyne Thomas dans son émission télévisée, c'est votre choix !





6 — Editeur : Activision — Machine : PlayStation

Virtua Athlete 2K

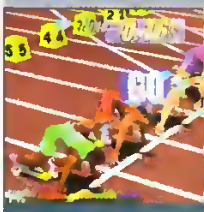
Si Virtua Tennis fait incontestablement partie des titres incontournables de cette rentrée, on ne peut pas en dire autant de la conversion de Virtua Athlète 2K. Comment Sega Sports (NBA 2K, NFL 2K) a pu arriver à un résultat aussi calamiteux, ça on ne se l'explique pas. Tout d'abord Virtua Athlète se contente de 7 malheureuses épreuves (100m, 110m haies, lancer du poids, javelot, saut en hauteur, 1 500m et saut en longueur). Pour mémoire, Track & Field 2 sur Play en propose une bonne vingtaine ! No comment. Techniquement, le bilan n'est guère réjouissant : pas de « One Body Formation Modeling » pour le corps des athlètes, mais des proportions qui défient l'anatomie humaine, pour ce qui est de la motion capture, fermez les yeux et remémorez-vous l'attitude d'Arsen Lupin (le DA) lorsqu'il pique un sprint. Pathetique ! Le pire dans cette histoire c'est que même la jouabilité ne tient pas la route, les angles de vue ayant été choisis en dépit du bon sens : il est en effet extrêmement difficile d'apprécier correctement les distances lorsqu'on arrive près de la planche lors des épreuves de saut ou de lancer du javelot et pendant le 100m et le 110m haie, la focale à tendance à s'éloigner un peu trop ! La palme revient toutefois au 1 500 et à ses bugs de collision. Bravo, belle performance !





3 — Editeur : Sega Sports — Machine : Dreamcast





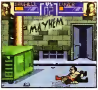


Toutes les sorties Game Boy Color



Cette rentrée, pour la Game Boy, se place décidément sous le signe de la performance intellectuelle puisque ce n'est pas moins de trois jeux de réflexion qui nous prendront agréablement la tête. A part un jeu de course particulièrement exceptionnel, les autres produits n'arrivent pas à se détacher du lot. Mais c'est la vie, c'est comme ça et on n'y peut rien, comme dirait Chris.

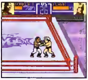
WCW Mayhem





Supeeeeer un jeu de catch. Un genre très prisé des joueurs ricains et qui suscite la curiosité chez nous, les Français. Pour cette adaptation du jeu Play sur la portable de Nintendo, les guignols musculeux des temps modernes ont perdu de leurs corps body-buildés pour gagner en volume au niveau de la tête. Comme vous devez vous en douter, la représentation des barbares est effectivement en SD (Super-Deformed). On atteint un total de douze sous-doués ultra-baraqués (Bret Hart, DDP, Kevin Nash, Randy Savage...). Ces noms ne vous diront sûrement rien, mais il paraît qu'outre-Atlantique, ces gars sont très populaires chez les midinettes et les rednecks (pay- sans ricains). Pour ce qui est de la production, on a du mal à réaliser que l'an 2000. Les graphismes et les animations minimalistes font penser à la défunte NES. Aussi pauvre au niveau du gameplay que sur le plan de la réalisation, WCW Mayhem ne reussira aucunement à vous séduire même avec son mode Deux Joueurs en link et son tournoi à deux francs. Aaarghh... quelle régression !





Note 2

Editeur : Electronic Arts
Genre : Jeu de catch
Pour : GB Color

Les Fous du Volant





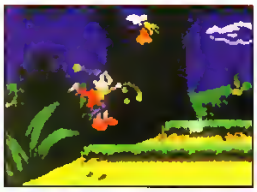
Note 9

Driver



Note 3

Oui-Oui, Le Pays des Jouets



Oui-Oui veut organiser l'anniversaire de Potiron. Mais ça tombe plutôt mal car Oui-Oui est un crétin fini. C'est la raison pour laquelle vous devrez commencer par l'aider à collecter tous les cartons d'invitation, puis vous vous frotterez à d'autres épreuves affligeantes du même acabit. Lorsque vous réussissez une étape du jeu (et ce n'est franchement pas difficile), vous gagnez de la thune pour acheter un gâteau à Potiron, qui d'ailleurs se fiche royalement de votre fête. Le titre alterne aventure et plates-formes de façon très basique et ne réserve aucune surprise. Les scrollings sont saccadés même si le clown maléfique s'avère très maniable. Oui, Oui-Oui (et là j'arrive à être super-lourd !) s'adresse aux joueurs très jeunes et fait office de petit livre interactif tout mignon. Les grands n'y verront aucune raison valable d'y goûter, à moins d'être étranger et de vouloir apprendre de façon amusante le français. En revanche, les enfants de trois ans vont prendre leur pied. Mais bon, à cet âge-là, on s'amuse avec n'importe quoi.



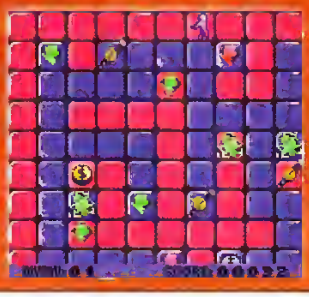
Note 3

Editeur : Tiertex
Genre : Plates-formes/aventure
Pour : GB Color

Microsoft Puzzle Collection







Note 8

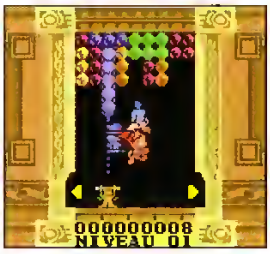
Editeur : Virgin Interactive
Genre : Compile de jeux de réflexion
Pour : GB Color

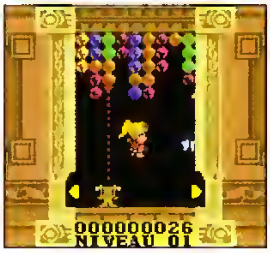
Magical Drop



Voilà enfin le fameux Magical Drop qui vient pointer le bout de ses ROM dans la GBC. Ce soft de réflexion n'a toujours pas perdu de son charme. Le but du jeu consiste à aspirer des boules de couleur et à les réinsérer de façon judicieuse pour faire disparaître des grappes qui descendent vers le bas de l'écran. Bien entendu, la condition sine qua non est de former au moins un groupement de quatre boules pour désintégrer les sphères menaçantes. Graphiquement très beau et très lisible malgré la taille de l'écran de la portable, il exerce une fascination aussi puissante qu'un Tetris. D'autant plus qu'il s'avère possible de pratiquer le jeu à deux via le câble link, et de décupler ainsi son potentiel logique dans la bonne humeur. Si vous en avez assez de jouer avec le préhistorique Tetris, vous savez donc ce qu'il vous reste à faire pour connaître d'autres joies du même ordre !







Note 8

Editeur : Virgin Interactive
Genre : Jeu de réflexion
Pour : GB Color

Konami GB Collection Vol. 4



Vous allez difficilement pouvoir échapper à la compilation numéro quatre de Konami puisque tous [illegible] moins [illegible] voudraient le volume trois, qu'ils se rassurent : ce dernier pot pourri n'a vraiment rien de convaincant. On retrouve dans la grosse louche des titres qui ont plus ou moins bien vieilli. Gradius 3 (un shoot 'em up), Belmont's Revenge (arcade), Yie Ar Kung-Fu (baston) et Antarctic Adventure (une sorte de [illegible] pour un pingouin !). Un petit coup de frais pour ces différents jeux par le biais de la couleur est bien souvent. Les capacités graphiques de la Game Boy Color ne sont pas poussées à fond, de plus, seul Belmont's Revenge [illegible] bien [illegible] bon de passer les autres titres au papier cadeau en vitesse et sans [illegible]. Un petit tour [illegible] quelques heures à [illegible].

Note 3

Editeur : Konami
Genre : Compile yeux-tésiéreuse
Pour : GB Classique et GB Color

Puzzled



Encore un jeu de réflexion ! Si ça continue, j'ai le bulbe rachidien qui va exploser ! Dans Puzzled, il faut cette fois utiliser sa matière grise pour effectuer des paires de symboles en déplaçant sur une surface quadrillée, un être gélatineux qui possède la faculté de faire sortir son corps astral ! Le hic dans l'affaire, c'est que votre double ethéré peut se déplacer dans tous les sens sauf en diagonale. Afin de résoudre certaines énigmes, il faudra alors mouvoir certaines dalles (en utilisant les trous que laissent les rassemblements de symboles) de manière à pouvoir terminer le niveau. Si le concept se révèle fort original, on est tout de même loin de la jouissance que peut susciter un Magical Drop ou un Tetris, pour ne citer que les meilleurs. On est donc au final en présence d'un soft intéressant, mais qui ne possède pas assez d'atouts pour se démarquer des autres productions du genre.

Editeur : Virgin Interactive
Genre : Jeu de réflexion
Pour : GB Color

Note 6

Casper



Editeur : Virgin Interactive
Genre : Arcade/aventure
Pour : GB Color

Note 7

UEFA 2000





Bon, il est inutile d'essayer de comparer un jeu de foot Game Boy à ceux qui existent sur les consoles plus puissantes, sinon on risque de se mettre une balle dans la tête (vous avez vu le jeu de mot pourri ?). UEFA 2000 version portable n'a rien d'une simulation même s'il semble en posséder toutes les caractéristiques. En effet, on peut modifier les joueurs de son équipe, sélectionner une formation, déterminer avec précision la position des joueurs sur le terrain ou encore définir une stratégie. Mais une fois dans la partie, on se rend bien vite compte de la dure réalité de la vie : c'est de l'arcade ! Les joueurs pratiquent un football que je qualifierais de récréation. Il suffit de shooter droit devant et d'effectuer un forcing de bourrin jusque dans les cages pour gagner. Cela dit, le soft reste très rapide et agréable, et accrochera facilement les amateurs de sensations immédiates. De plus, avec ses 51 équipes et ses moult modes de jeu, UEFA 2000 est bien parti pour être le meilleur soft du genre sur la portable de Nintendo, en attendant un hypothétique concurrent.

Editeur : Infogrames
Genre : Jeu de foot
Pour : GB Color

Note 8

La Famille Pierrafeu



Editeur : Virgin Interactive
Pour : GB Color

Note 8

X-Men Mutant Academy

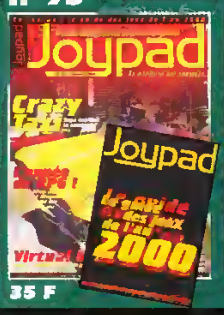


Editeur : Activision
Genre : Baston de super-héros
Pour : GB Color

Note 6

Up-gradez votre Collection

n°93



35 F

CADEAU : Booklet 32 pages guide des jeux de l'an 2000
EVENEMENTS : Gran Turismo 2 (PS), Crazy Taxi (DC), Medi Evil 2 (PS), MUK 2 (PS), Virtua On (DC)
ZOOMS : Chrono Cross (PS), Maken X (DC), Virtua On (DC)
TESTS : F1 World Grand Prix (PS), Ace Combat 3 (PS), Resident Evil 2 (N64), Tigres MTV (PS), NFL Quarterback (DC)...
SOL + TIPS : NFL Xtreme (PS), Stunt Copter (PS), GTA 2 (PS)...

n°94



35 F

CADEAU : Le Booklet 36 pages spécial Pokémon
EVENEMENTS : La PlayStation 2 et Nintendo (PS2), Le Sang Froid (PS), Le Retour de Chevalier Veronica (DC)
ZOOMS : Shenmue (DC), Kao the Kangaroo (PS), Tomb Raider (DC), Street Fighter III W Impact (DC), Resident Evil 2 (PS), Dynasty Warriors 2 (PS)...
TESTS : Gran Turismo 2 (PS), Eagle One (PS), Toy Story 2 (PS)...
SOL + TIPS : Wave Race (N64), Vigilante 8, Secret Missions (PS), Time Crisis 2 (PS), Tomorrow Never Dies (PS)...

n°95



35 F

CADEAU : 64 pages spéciales pour tout savoir sur les astuces de Gran Turismo 2.
EVENEMENTS : Syphon Filter 2 (PS), V-Rally 2 (DC).
REPORTAGES : F1 Racing (N64, PS, GBC, DC).
ZOOMS : Vagrant Story (PS), Valkyrie Profile (PS), Chôkôsenki Kikaioh (DC), Bio Hazard (DC)...
TESTS : RE 3 Némésis (PS), ISS Pro Evolution (PS), Gaunlet 2 (DC), Rally Championship (PS), Rollcage Stage 2 (PS)...
SOL + TIPS : Crazy Taxi (DC), Soul Reaver (DC), Jimmy Man 3D (PS), Killer Loop (PS)...

CADEAU : 32 pages sur la sortie de la PlayStation 2
EVENEMENTS : X-Box, Alone in the Dark 4 (PS), Driver 2 (PS), Rayman 2 (PS)...
REPORTAGES : Ecco the Dolphin (DC).
ZOOMS : Sega GT Homologation (DC), Aero Dancing (DC), NFL 2K (DC), Carrier (DC)...
TESTS : Omikron (DC), Fear Effect (PS), MediEvil 2 (PS), Pokémon Stadium (N64), Vandal Hearts 2 (PS), Syphon Filter 2 (PS)...
SOL + TIPS : NHL 2K (DC), NBA 2K (DC), Crash Team Racing (PS), Medal of Honor (PS)...

n°96



35 F

n°97



35 F

CADEAU : Le manuel PlayStation 2, Xbox : quelle est la meilleure ?
REPORTAGES : Alone in The Dark 4 (PS), Driver 2 (PS)...
EVENEMENTS : RPG (PS), Colin McRae 2 (PS), Vagrant Story 2 (PS)...
ZOOMS : Tekken Tag (PS2), Tomb Raider 2 (DC), Monaco vs Grand Prix 2 (DC), Ecco the Dolphin (DC)...
TESTS : Micro Maniacs (PS), MUK 2 (DC), 4 Wheel Thunder (DC), Gauntlets (PS)...
SOL + TIPS : Wild Metal (DC), Rainbow Six (PS), Syphon 2 (PS), Monsters (PS)...

n°98



35 F

CADEAU : 32 pages Tout sur TF1
REPORTAGE : Black & White (DC).
EVENEMENT : PS2 les titres à venir, Silver (DC), Mario (N64), Castlevania Legacy of Raven (PS), Evergrace (PS2), Record Keeper 2 (DC), Saint Seiya (DC)...
TESTS : Vagrant Story (PS), Colin McRae 2 (PS), Resident Evil - Code Veronica (DC), Ecco the Dolphin (DC), Alundra 2 (PS)...
SOL + TIPS : Millenium Soldier Expendable (DC), Fighting Force (DC), Syphon Filter 2 (PS), NBA Jam (PS)...

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

☐ 63	☐ 64	☐ 65	☐ 66	☐ 67	☐ 68	☐ 69	☐ 71	☐ 72	☐ 73	☐ 74	☐ 75	☐ 76	☐ 77	☐ 78	☐ 79	☐ 80	☐ 81
☐ 82	☐ 83	☐ 84	☐ 85	☐ 86	☐ 87	☐ 88	☐ 89	☐ 90	☐ 91	☐ 92	☐ 93	☐ 94	☐ 95	☐ 96	☐ 97	☐ 98	

A 35 F le numéro (frais de port gratuit). Soit un total de ..... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de ..... F**

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal L_L_L_L_L_ **Ville** .....

.....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Par RaHaN

Les jeux PC

On peut aujourd'hui dresser le bilon de l'été sur PC. Les jeux événements se sont succédé. Au Jopon (voir le booklet), les consoles étoient aussi à l'honneur. Une période qui débute en ce mois de septembre pour les consoles en Europe. Le titre fort de ce mois sur PC, c'est évidemment Deus Ex, à jouer d'urgence !

TELEX

AMD rulez

Le constructeur s'apprête à baisser ses prix de manière significative. En effet, il devrait être possible de mettre bientôt la main sur des Athlon 1GHz à moins de 4 000 F, tandis qu'Intel vend encore ses Pentium III 933 dans les 9 000 F... Cela dit, ces derniers vont forcément réagir, ce serait trop dur de prendre une telle claque tarifaire.

Total Conversions

Homeworld, le très beau jeu de stratégie temps réel dans l'espace de Sierra, subit l'assaut des développeurs amateurs qui bossent sur des mods intéressants inspirés notamment des univers suivants : Star Wars, Wing Commander, Babylon 5, Star Trek ou encore I-War.

Les jeux PC du mois

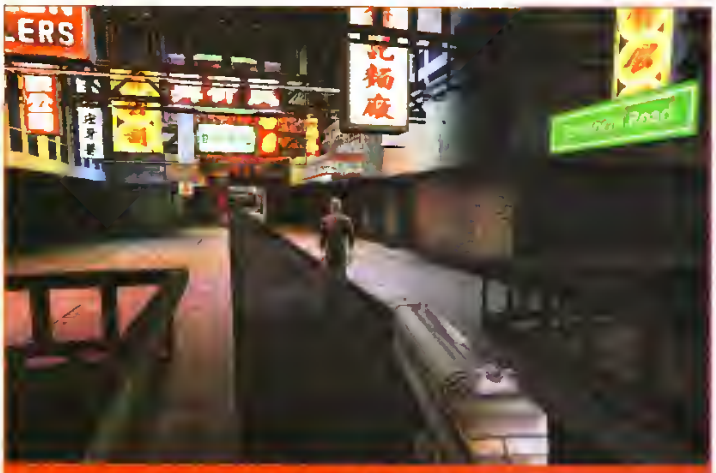
DEUS EX
Du shoot « intelligent »

Editeur : Eidos Genre : FPS subtil Prix approximatif : 300 F

Voilà un jeu qui ne paie apparemment pas de mine, mais dont l'intérêt est tout bonnement faramineux. Eidos nous fait, en effet, don d'un de ces titres mythiques offrant une liberté de jeu extraordinaire. Vous y jouez le rôle d'un agent spécial, dans un futur relativement proche. De mission en mission, vous naviguerez au cœur d'une histoire qu'il vous faudra, bien entendu, tirer au clair. Le genre conspiration, « y font tous qu'à dire des bobards ». L'intérêt de ce Deus Ex est la profondeur du gameplay : outre l'aspect action traditionnel, avec armes diverses, snipe et vue à la première personne, vous pouvez résoudre certains problèmes de manières différentes, tous les cas étant prévus. Hacker des terminaux informatiques, prendre le contrôle de certains systèmes de sécurité, crocheter des serrures, etc. Autant de capacités que vous développerez selon votre bon vouloir en fonction de votre expérience ! Du coup, vous pourrez camper le parfait James Bond cybernétisé. Vous voulez un pro de l'informatique et du snipe ? Ok. Un monstre de guerre expert en explosifs ? Ok. Vous faites comme bon vous semble et solutionnez les problèmes de même. Le scénario est ponctué de scènes d'action excellentes, le design général du jeu s'avère très réussi et, au final, on ne regrettera que l'utilisation du moteur d'Unreal, qui comporte de gros défauts... que les développeurs ont tout de même su à peu près contourner. Un must, vraiment, qui emprunte à Thief, Rainbow Six, Unreal, Syndicate, mélangeant tout ça avec un shaker en or : Warren Spector (Ultima Underworld, pour n'en citer



Des gadgets utiles renforcent encore le côté James Bond du jeu.



Le niveau dans Hong Kong fait partie des meilleurs !



La mode cyber du futur, c'est super-sex.



DIABLO 2
Une petite déception

Editeur : Blizzard Genre : Action RPG Prix approximatif : 300 F

Je ne pouvais pas ne pas en parler. Cependant, Diablo 2 fait partie des jeux dont le succès m'énerve... Evidemment, ceux qui ont aimé le premier adoreront celui-ci, probablement sans rechigner. Pourtant, je suis assez déçu : pas de réelles innovations, d'idées originales, de gros progrès techniques, ni même de roleplay renforcé. En fait, Diablo 2 se contente de reproduire la formule du premier en ajoutant de nouvelles classes de personnages et un système de compétences spéciales (sortilèges, poisons, malédictions et invocations). Ce dernier est intéressant, certes, mais n'offre pas de capacités réellement amusantes. Pour ce qui est de la réalisation, mieux vaut ne pas avoir un grand moniteur : le 640 par 480 est une résolution si faible que, passé le 17 pouces, c'est tout laid, façon bouillie pixellisée. Seuls les effets des sortilèges sont impressionnants. En bref, on sort les mêmes et on recommence, dans la facilité. Seul intérêt, le mode Réseau où la mort est réelle : personnage décédé, personnage à refaire. En bref, les geeks de base y trouveront leur compte, puisque le principe accroche toujours, mais avec un minimum de sens critique, ce que l'on en retient tient plus de la déception que de l'engouement significatif.



Le concept des vaches guerrières reste le point le plus novateur de Diablo 2.



Seuls les effets des sorts ont subi un réel lifting graphique.



Reste le jeu réseau, où l'erreur est fatale, poussant le joueur à s'attacher fortement à son personnage.

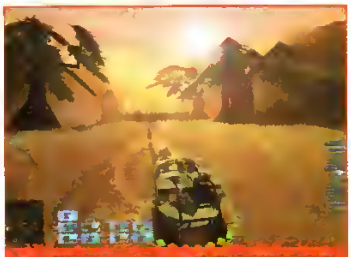
GROUND CONTROL
Original et très réussi

Editeur : Sierra Genre : Stratégie temps réel Prix approximatif : 300 F

La première contribution suédoise à cette rubrique a donc pour nom Massive Entertainment, avec cet excellent jeu de stratégie temps réel qu'est Ground Control. Original et profondément tactique, ce soft s'éloigne des clichés du genre. En effet, pas de constructions ni de ressources à gérer. Tout ce dont vous disposez, ce sont des Drop Ship (des transports aériens, en fait) permettant de larguer les troupes dont vous disposez pour chaque mission, directement sur le terrain. Le style tient plus de la guérilla que du conflit nucléaire, avec des petites opérations très tactiques. Les deux campagnes de 15 missions chacune ne sont donc pas à prendre à la légère : si vous perdez une unité, tant pis pour vous. Du coup, fini le STR façon « je fonce dans le tas ». Par contre, les survivants sont emmenés de mission en mission, gagnant par le même coup de l'expérience, comme dans Warzone 2100. De ce dernier titre, Ground Control emprunte également la 3D et le système de caméra. 14 unités par camp, parfaitement équilibrées, comprennent infanterie, tanks et unités aériennes, mais aussi DCA, mortiers lourds, etc. L'absence d'unité ultime, la gestion du friendly fire (les tirs fratricides) et celle par escouade rendent Ground Control extrêmement plus proche de la stratégie que ne peut l'être un Starcraft. De même, les manœuvres sont primordiales : la réussite d'une attaque contre un corps ennemi dépend directement de la bonne utilisation du terrain, de l'attaque par les flancs ou l'arrière plutôt que par l'avant, ou encore de la couverture de l'ombre ! Et ce n'est pas fini : équipements spéciaux, réalisation technique exemplaire, I.A. coriace, tension omniprésente, ambiance sonore réussie, et mode Multi-joueurs original et prenant : de l'or en barre !



Un petit défaut : on ne peut pas faire des squads de squads.



Et en plus d'être riche et profond, Ground Control est beau.



Végétation, ombre et autres éléments du décor offrent des couvertures excellemment prises en compte par le jeu.

TELEX

Ressuscité

Avec la mort de Looking Glass, il y a quelques mois, les fans de Thief (c'est fait, cette fois-ci, officiellement) et System Shock (Deus Ex, bientôt) reprend le projet chez Ion Storm, pour un Thief 3 ! Il n'en fallait pas moins pour motiver Warren Spector à nous annoncer qu'il préparait activement un autre moteur 3D, spécialement pour ses créations du jeu. Ce n'est pas forcément une mauvaise...

Aïe ! Aïe ! Aïe !

Mes amis les Américains, ce pays où l'humidité se prépare activement pour les prochaines élections. Al Gore, actuel vice-président, sera-t-il candidat contre [illegible] ? Celui-ci a déjà choisi son vice-président, ne sera-t-il pas ? Il serait élu, Joseph Lieberman. Ce dernier s'est illustré, ces jours-ci, dans la [illegible] comme étant l'un des plus actifs militants anti-violence dans les jeux vidéo. Il souhaite notamment interdire la vente des jeux violents aux [illegible]. Un ami conservateur, en fait, comme [illegible] ne m'étonne pas, mais le mur du silence chez les conservateurs, qui s'est [illegible] les démocrates, les conservateurs qui l'emportent, l'avenir les [illegible] aux États-Unis ne s'est [illegible]

Les Astuces par Kendy

La blague/devinette bien pourrie de la rentrée :

Pourquoi Jésus ne pouvait pas manger de M&M's ?

Réponse : À cause des trous dans ses mains.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Machine : Dreamcast
Version : Européenne

MULTIPLIER SES POINTS PAR 10

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant (lentement) les manipulations suivantes : . L'écran tremblera pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.

MULTIPLIER SES POINTS PAR 13

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant (lentement) les manipulations suivantes : . De même que pour l'astuce précédente, l'écran se mettra à vibrer en cas de réussite.

GROSSE TÊTE

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant (lentement) les manipulations suivantes : . Quittez ensuite la partie puis revenez : votre skateur aura une grosse tête.



Faites la Pause puis soyez agile de vos doigts.



COMMENCER LE RUN À N'IMPORTE QUEL ENDROIT

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant (lentement) les manipulations suivantes : .

SÉLECTION DES NIVEAUX

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant (lentement) les manipulations suivantes : . Vous pourrez désormais accéder à tous les spots en pressant sur A même si à l'écran de sélection, les circuits semblent inaccessibles.



ANIMATION LENTE

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant (lentement) les manipulations suivantes : .

MODE TURBO

Pendant le jeu faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant (lentement) les manipulations suivantes : .

SPEED DEVILS

Machine :
Version :

TOUTES LES VOITURES ET LES CIRCUITS

Pendant le jeu faites . Une indication s'affichera pour confirmer que le cheat est enclenché.





NITROS INFINIS

Pendant le jeu faites .



SAUTER LES CLASSES EN MODE CHAMPIONSHIP

Pendant le jeu faites .



STREET SKATER

Machine : PlayStation
Version : Européenne

DÉCOINCER TOUS LES SPOTS ET L'OPTION DE LA MÉTÉO

Sur l'écran des menus généraux faites . Une voix vous confirmera que l'astuce fonctionne.





TOUTES LES PLANCHES

Sur l'écran des menus généraux faites [illegible], R1, R2, [illegible], L1, L2.



JOUER AVEC SARAH

Sur l'écran des menus généraux faites [illegible], [illegible], [illegible], R1, R1.



JOUER AVEC MICK

Sur l'écran des menus généraux faites [illegible], R2, L1, L2, R1.



JOUER AVEC BONOBO

Sur l'écran des menus généraux faites [illegible].



JOUER AVEC SAHO

Sur l'écran des menus généraux faites L2, [illegible], R1, [illegible], R1, [illegible].



QUALIFICATION FACILE

Sur l'écran des menus généraux faites [illegible].

TEMPS INFINI

Sur l'écran des menus généraux faites L1, L2, L1, L1, R2, R1, L2.

SOLUTIONS & ASTUCES
3615 CHEAT
POUR LES JEUX VIDÉO
Tous les jeux vidéo !

Les Astuces par Kendy

COLIN MCRAE RALLY 2

Machine :
Version :

TOUTES LES VOITURES

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :



Entrez le code dans cet écran.



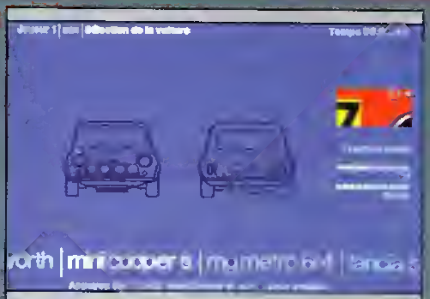
VOITURE LANCER

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :



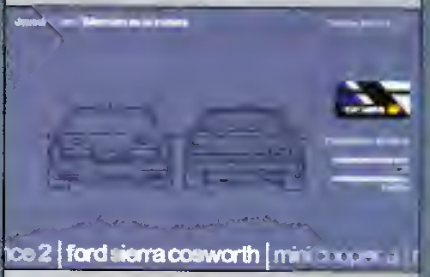
MINI COOPER

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :



VOITURE SIERRA

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :



FORD PUMA

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :



TOUS LES NIVEAUX

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :



CIRCUITS MIROIRS

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :

Ensuite revenez à l'écran des menus généraux puis allez dans les options. Vous pourrez activer l'astuce dans la page intitulée Triche. Ce code fonctionne en Arcade et en Rally.



Le menu Triche se trouve dans les Options.



Vous pouvez activer les astuces qui vous intéressent.

TIRER DES BOULES DE FEU

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :
Passez par le menu de Triche pour activer le code.
L'astuce ne fonctionne qu'en mode Arcade.

COLLISION REBONDISSANTE

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :
Passez par le menu de Triche pour activer le code.
L'astuce ne fonctionne qu'en mode Rally.

ROUES DE MONSTERTRUCK

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :
Passez par le menu de Triche pour activer le code.
L'astuce ne fonctionne qu'en mode Rally.



JEU PLUS DIFFICILE

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant : NEURALNIGHTMARE

MODE TURBO

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :

JEU PLUS RAPIDE

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :

SILHOUETTE DE CHAT

Dans l'écran « Créer un nouveau profil » entrez le code suivant :

COLONY WARS : VENGEANCE

Machine : PlayStation
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Entrez le nouveau code suivant : **Vampire**





Un message vous confirme que l'astuce est enclenchée.

TOUTES LES ARMES

Entrez le nouveau code suivant : **Tornado**



ARME PRIMAIRE INFINIE

Entrez le nouveau code suivant : **Dark*Angel**

ARME SECONDAIRE INFINIE

Entrez le nouveau code suivant : **Chimera**

DÉTRUIRE LES ENNEMIS D'UN UNIQUE TIR

Entrez le nouveau code suivant : **Trueval**

AFTERBURNERS INFINIS

Entrez le nouveau code suivant : **Avalanche**

THUNES INFINIES

Entrez le nouveau code suivant : **Hydra**

TOUS LES VAISSEAUX

Entrez le nouveau code suivant : **Thunderchild**



TOUTES LES MISSIONS ET LES VIDÉOS

Entrez le nouveau code suivant : **Demon**



DÉCOINCER TOUTES LES ASTUCES

Entrez le nouveau code suivant : **Blizzard**

DÉSACTIVER LES ASTUCES

Entrez le nouveau code suivant : **Stormlord**

ARMY MEN : SARGE'S HEROES

TOUTES LES ARMES ET LES MUNITIONS

Pendant le jeu faites la Pause puis effectuez lentement mais en rythme les combinaisons suivantes à la manette : .



Une indication vous informe que le code fonctionne.

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncées les touches puis faites lentement .

Liste des magasins Scoregames

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 44 33 88 66

58 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 33 85 55

137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77500 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

C. Ccial Art de Vivre
Niv.1
Tél : 01 39 05 11 60

15 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel : 01 39 50 51 51

37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 26 28

25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 3
Tél : 01 47 73 00 13

C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tel : 01 48 67 39 39

63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 Pantin
Tél : 01 48 441 321

C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St Denis
Tel : 01 42 43 01 01

C. Ccial ORANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 ORANCY
Tel : 01 43 11 37 36

CARNOUVEAUX (78)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

3 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entree rue piétonne, Créteil Village)
Tel : 01 49 81 93 93

30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel : 01 48 75 6000

C. Ccial Cergy 3 Fanteines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 95 98

C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tel : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 60 20

14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tel : 05 61 216 215

44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 25 91 04 04

52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel. : 03 20 519 559

37, 39 cours Guynemer
60200 Compiègne
Tel : 03 44 20 52 53

44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 6004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial Géant Casino
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tel : 02 32 85 08 08

19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 55 55

1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 04

12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

Vente par correspondance : Tél. : 01 46 735 720 - Score-Games VPC - 6/12 rue Avaulée - 92240 MALAKOFF

La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez- vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



+ 10 F :
1 carte mémoire

6 000 Scorebank

+ 10 F :
1 manette turbo PlayStation



8 000 Scorebank



+ 30 F :
1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F :
1 manette Dual shock PlayStation
+
1 multiplayer PlayStation








Golden Gate,
le nouvel
album de
LARGO
WINCH
arrive dans
télé 7 Jours
à partir du
11 septembre
JEAN VAN HAMME / GRZEGORZ ROSINSKI
télé
7
JOURS
Câble Satellites
DUPUIS
Le meilleur magazine télé.

Courrier des lecteurs

Ayé, déjà la rentrée... Le soleil de Corse ne tape plus sur mon petit crâne, mais le bouclage difficile de ce numéro 100 s'en est chargé finalement tout aussi bien. Vous avez été quelques-uns à répondre à la demande de Dew (courrier du mois dernier), en envoyant votre top 5 de tous les temps, mais pas assez pour qu'on puisse faire un top lecteurs... Dommage. Cependant, l'idée reste valable, hein, alors n'hésitez pas à dégainer vos plumes !

100 % crédible !

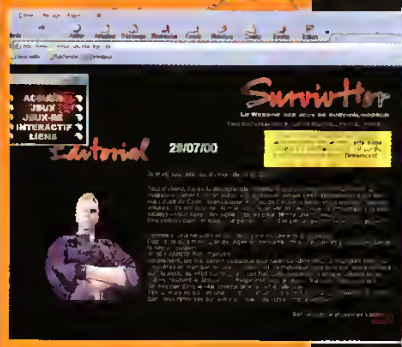
Salut les J'y mens ! Je commence [illegible] aimer le sport... Mais par contre que [illegible] joueur, on a tous un problème de taille : la notation. Je suis d'ailleurs [illegible] Dwl (C'est-à-dire ?) qu'un jeu ne vaudra JAMAIS plus [illegible] imaginez qu'un type ait [illegible] FA [illegible] 18/20 s'il est meilleur [illegible] Evolution ? Je vous assure que c'est possible, et c'est bien là le problème. Et puis, comment faire [illegible] ? C'est injuste ... Il faudrait [illegible] notation sur 3 pour prendre [illegible] ou bien pourquoi pas [illegible] plus précis ! Il n'y a rien entre 9 et 10, il n'y a rien entre 9,5 et 10 ? Il y a quelque chose ! (...) Pour finir, joyeux [illegible] tous ceux qui font du sport longtemps ! Vous le méritez bien, surtout que vous n'avez pas le même sort que Player One, pauvre bête...

PLAYER MAN

Hmm... Voilà maintenant bien longtemps que j'appelle de mes vœux [illegible] notation, et [illegible] certainement toujours pas ! Il est vrai que [illegible] sentiment un peu [illegible] notation [illegible] plaire, voire ludiques, mais il faut savoir faire preuve d'objectivité, et [illegible] changement pour plus d'[illegible] ! En effet, comment se fait-il que [illegible] instrumentiste tient vraiment plus [illegible] musicien ? Bon, [illegible] plus précis, la notation sur 10 ne me [illegible] ! Mon jeu préféré [illegible] sans doute [illegible] Arcanythme, il aurait 19 qu'il faut songer à [illegible] jeux qui [illegible] quelques [illegible] y a [illegible] on en est quand même au [illegible] numéro de la saga, et il est [illegible] compliqué de [illegible] ! Il me faut [illegible] graphique, d'[illegible] logique, on [illegible] commencé par noter les jeux entre 1 et 10 ? Voilà, c'est [illegible] que nous notons simplement le jeu du présent. Il faut [illegible] par rapport aux [illegible] existant, il n'[illegible] pas [illegible] ! C'est [illegible] suis [illegible] ?

Du côté du Net

Depuis Resident Evil, les jeux de flippe se multiplient et les fans abondent. L'un d'eux a décidé de vouer tout son temps libre à sa passion en créant, il y a un petit bout de temps maintenant, son propre site Internet sur le sujet. Ce mois-ci, nous vous conseillons donc d'aller visiter Survivhor, un site consacré à ce genre bien en vogue en ce moment. Les rubriques sont nombreuses (avec des dossiers, des soluces, des tests, des forums, des pétitions, etc.), le contenu vaste, de grande qualité et la mise en poge vient d'être rénovée pour plus de clarté. Pour ne pos manquer le rendez-vous français des fans de Resident Evil sur le Net, retenez bien l'URL : <www.survivhor.com>



Pro-Square ? Pro-Nippon ? Nous ?

Salut les mecs ! Je ne sais pas si vous vous en rendez compte, mais vous [illegible] particulièrement bien ces derniers temps, avec cette fichue [illegible] vous jeter purement et simplement sur les RPG japonais. Le moindre [illegible] Square devient tout de suite [illegible] ! Il m'inquiète, tu ne crois pas ? Il est heureusement un minimum). N'importe quel prétexte devient valable pour parler [illegible] jeux, j'en veux pour preuve la rubrique Z-jus [illegible] qui est juste un moyen de parler [illegible] de Final Fantasy and Co. Alors je sais bien que les jeux de rôle se prêtent davantage sur [illegible] musiques, mais ça prend l'essouffle... Je crois d'ailleurs que cette rubrique n'intéresse que très peu nous. Ainsi, j'ai deux questions : pourquoi [illegible] que vous aimez les RPG ? Vous que la plupart me répondent qu'ils adorent ça, que les textes importants sont disponibles (pas de [illegible] techniques) ? Ensuite, [illegible] vous vous intéressez qu'aux RPG [illegible] PC (Baldur's Gate, Fallout) ? (...) Bon allez, j'ai l'air d'être méchant, mais je veux [illegible] vraiment bien ce jeu [illegible] depuis le n°4 environ ! Un numéro...

OLIVIER FIGUEIRA, DE TOULOUSE

Hé hé, [illegible] cher Olivier, mais tu [illegible] je crois que tu exagères quelque peu... Même s'il est vrai que certains d'entre nous [illegible] de vénérer les [illegible] RPG nippons en général et de ceux [illegible] Square en particulier, nous n'avons pas de tels objectifs ! Si nous [illegible] aussi de jouer [illegible] depuis le numéro 4, j'aurais bien aimé [illegible] réponse [illegible] Toutefois, je te fais remarquer [illegible] Final Fantasy [illegible] petite dérogation [illegible] face à Legend of Mana... En revanche, tu seras peut-être encore [illegible] avec les RPG [illegible] ! Mais [illegible] ce qu'on y pense [illegible] excellent... Un numéro [illegible] mère pas ! Avoue [illegible] qu'il y a trop de bons jeux chez Square ! Ce [illegible] pour, [illegible] quelques notes de jeux aussi citer le premier [illegible] Frontier, sur PlayStation [illegible] une véritable [illegible] ! Bon, [illegible] Zi que tout, sache que cette rubrique existe parce que [illegible] lecteurs la réclamaient, et ils étaient [illegible] de ceux ! Il n'est d'ailleurs pas exclu qu'un jour nous [illegible] de tout sauf [illegible] de jeux et d'autres [illegible]... Tu [illegible] Resident [illegible] un RPG et encore [illegible] ! Je [illegible] square, si je ne m'abuse. Bon, allez, passons à la suite... Dommage [illegible] dit-il, car les RPG aiment que la plupart [illegible] aiment ça au Japon ! Bien, là, je ne [illegible] mais pas trop [illegible] de la question, mais bon, disons qu'on va [illegible] que le nippon ! Et pour finir, comme j'avais [illegible] dit que les RPG PC ne [illegible] pas [illegible] parler [illegible] les RPG [illegible] promis... Ja, ja ! Ça va [illegible] pendre le stupide [illegible] dans le genre ? Il [illegible] Trappe à Cœur sur Baldur's Gate en [illegible] ! Il ne nous parle que de ça [illegible] la journée ! [illegible] pire aussi, pendant les vacances, [illegible] dans [illegible] ! Bref, on ne sait pas [illegible] il [illegible] aller chercher [illegible] ça, mais en tout cas j'avais rassuré et je [illegible] !

Bientôt la Play' 2 !

Salut la rédac' ! Désolé de vous tirer de vos vacances, mais j'ai plein de questions concernant la PlayStation 2. Elle débarquera bientôt dans nos contrées et j'aurais besoin de quelques réponses... Quel sera son prix ? Le prix de ses jeux ? Quelles seront les performances au niveau de la lecture de DVD-Vidéo ? Pour un prix inférieur à ceux des lecteurs de salon, il serait étonnant que ses performances audio et vidéo soient excellentes... Je voudrais aussi [illegible], à l'intention de monsieur Sony : donner seulement 4 Mo de mémoire à une console telle que la PS2, c'est un [illegible] ! (...) Sur ce, chers amis de Joypad, je vous souhaite bon du courage pour cette rentrée.

JACQUES [illegible]

C[illegible]... Jacquouille, vous avez été [illegible] à nous poser des questions concernant la sortie officielle de la PlayStation 2. Alors voilà de quoi satisfaire votre grande curiosité... Commençons par le commencement, avec la date de sortie de la bête, qui vient d'être confirmée par Sony ! Inutile de vous rendre dans votre boutique préférée le 26 octobre prochain, vous ne trouverez pas de PS2. Il faudra attendre jusqu'au 24 novembre, pour pouvoir la débourser la [illegible] somme de... [illegible] de tambours... 2990 F ! Alors pourquoi ce retard et surtout pourquoi ce prix si élevé par rapport à celui de la console aux Etats-Unis (2100 F environ) ? C'est tout simple, d'abord Sony a [illegible] avoir un certain nombre de consoles disponibles au lancement, ce qui a forcé le retard, et ensuite le taux de change de Yen à Euro et de Yen à Dollar n'est pas vraiment le même, ce qui nous fera débourser presque [illegible] balles de plus que les Ricains. C'est [illegible], c'est la vie, vous savez. En [illegible], vous vous demandez peut-être si Sony arrivera à vendre beaucoup de consoles rapidement, avec un prix si élevé... Seul l'avenir nous le dira, mais rappelez-vous [illegible]... Jacquouille, que la PS2 est aussi un lecteur DVD-Vidéo, parmi les [illegible] du marché et de [illegible] qui plus est ! Une petite réserve tout de même, car si la qualité du son et de l'image est tout à fait honorable, de petits bugs ont fait parler d'eux... Rendez-vous très bientôt dans Joypad pour les tests complets ! Ah, j'allais oublier le prix des jeux. Bon, rien d'officiel pour le moment, mais cela devrait être 400 francs minimum. Voilà, finissons avec le problème des 4 Mo, qui fait crier certains développeurs. Disons simplement que tout le monde devra s'en accommoder, trouver des détours et des astuces pour profiter du reste de la bécane... D'ailleurs, pour vous en convaincre, allez donc faire un tour du côté des News et constatez la distance d'affichage juste hallucinante de Smuggler's Run...

Accro aux zombis

Ça fait si longtemps que je veux vous écrire, j'accumule les questions ! En tant que fan de Resident Evil, je voudrais connaître les dates de sortie des versions japonaises et françaises de Biohazard Zero, ainsi que des titres PlayStation 2 et Game Boy Color dont vous avez déjà parlés dans vos pages. Peut-on espérer des versions PS1, PS2 ou PC de Code Veronica et de Biohazard Zero, et quand ? La version Game Boy Color reprend-elle le scénario de Resident Evil 1 ? Biohazard Survivor est-il réellement une daube ? Quand est-il susceptible de sortir en version Platinum ? Enfin, existe-t-il un CD des musiques de Resident Evil et où pourrais-je me le procurer (facilement et pas trop cher) ?

JÉRÉMY, DE LORIENT

Que de questions residentesques ! Tu as l'air d'être aussi accro que le père Gollum, toi ! Bon, bah, commence par lire les réponses qui suivent et fonce vite sur l'encart « Du côté du Net », qui te fera découvrir un excellent site français... Allez, c'est parti ! Biohazard Zero (annoncé comme étant l'épisode le plus novateur de la série, niveau gameplay) est toujours en chantier, mais il ne possède malheureusement toujours pas de date de sortie précise ! Pire encore, pour ceux qui l'attendent de pied ferme sur Nintendo 64, il se pourrait bien que le projet soit annulé, pour renaître plus tard sur... Dolphin ! Attention, il ne s'agit que d'une rumeur, hein, mais disons qu'elle est de plus en plus insistante ! Concernant le titre prévu sur PlayStation 2, c'est-à-dire Resident Evil 4, nous n'avons toujours aucun élément concret à vous fournir. Autre projet annulé (mais là, c'est officiel), le Resident Evil Game Boy Color, qui reprenait en effet le scénario du premier épisode de la série. D'après Capcom, le jeu ne procurait pas assez de sensations d'angoisse sur une console portable, ce qui a poussé les développeurs à renoncer... Dommage, ça avait l'air trop bien ! Peut-être un jour sur Game Boy Advance ? Sinon, une adaptation PS2 de Code Veronica a également fait l'objet de quelques rumeurs, mais rien n'a été confirmé ou dénié par Capcom pour le moment. Et puis je te confirme que Survivor est bel et bien une super-daube, qui fait honte à la série... S'il sort un jour en Platinum, cela voudra dire qu'il s'est super bien vendu, ce que je n'espère pas ! On finit avec les musiques, qui existent, bien entendu. Les albums liés à la série sont même très, très nombreux. Il y a une B.O. par jeu, plus des albums spéciaux, à thèmes ou simplement réorchestrés. Malheureusement, ces disques n'existent pour la plupart qu'en version japonaise, et passer par les boutiques d'import te coûtera bonbon ! Cependant, il y a la solution Internet, avec le site de CD Japan (www.cdjapan.co.jp), rapide et pas cher comme tu le souhaites !

Pour nous contacter

LA RÉDACTION : redacpad@club-internet.fr
T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ftorrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Les abonnés reçoivent tous les cadeaux (CD de démos, CD audio, les soluces, et les suppléments...)

Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

1 an (11 nos) 279F au lieu de ~~385F~~

soit 3 numéros gratuits !

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 Nos) à JOYPAD, pour **279F** au lieu de ~~385F~~, soit **3 mois de lecture gratuite.** Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____ JPQ00
Expire le ___ ___ Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : ______ Prénom : ______
Adresse : ______

Code postal : ______ Ville : ______
Date de naissance : ___ ___ ___ Sexe : ❑ M ❑ F

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11 Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210 0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étranger : sur demande au 01 55 63 41 14.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

La rentrée des accessoires

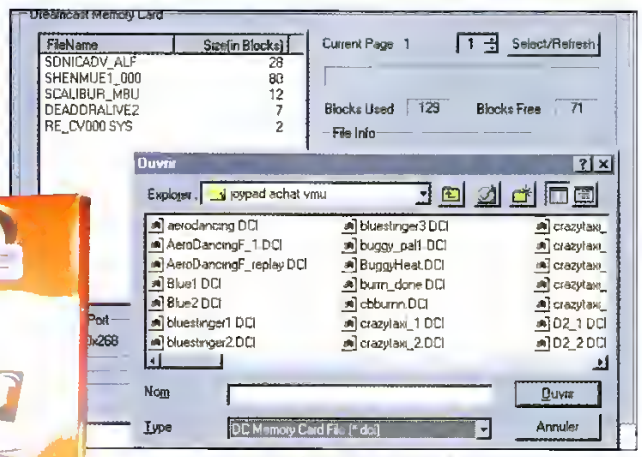
Achats consacré ce mois-ci aux possesseurs , qui vont pouvoir se la jouer cyber leurs consoles avec Internet, en herbe sur Dreamcast



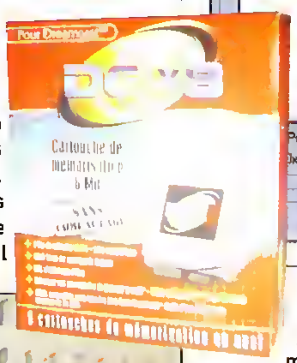


DC - x4 ou - x8 Meg

Deux énormes avantages à posséder un de ces deux modèles de VMU : d'une part, ils offrent une plus grosse capacité de stockage que leurs homologues officiels, (4 fois et 8 fois plus selon le modèle), sans compression (donc en plages séparées), mais surtout ils sont livrés avec tout le nécessaire pour les brancher à votre PC. Un câble de liaison, bien entendu, et le soft Docking Station. Ce dernier reconnaît les sauvegardes Dreamcast aux formats VMI/VMS, DCI et DCC, permettant ainsi d'échanger vos sauvegardes par mail ou bien encore d'en récupérer sur le Net sans passer par votre Dreamcast. Seul regret, l'absence d'écran LCD, rendant impossible l'exploitation directe des mini-games qui existent sur le Net (on peut trouver des Tetris, Démineur, ainsi que les mini-jeux officiels comme pour Sonic ou Sega GT, par exemple). Par contre, les sites proposant des sauvegardes à ces formats ne sont pas encore très complets et, étonnamment, le site officiel



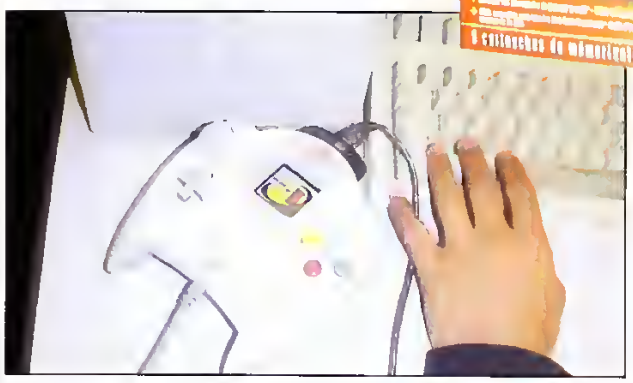
Le logiciel Docking Station, très simple, sert à uploader des sauvegardes du PC vers les VMU DC-X4 et DC-X8 (port parallèle).



(http://www.codejunkies.com), n'en offre aucune pour le moment ! De même, si avec votre Dreamcast, seuls les fichiers VMI suffisent, en passant par cet accessoire, il vous faudra les fichiers VMS complémentaires. Enfin, bref, un accessoire qui peut se révéler bien utile, d'autant qu'il est simple à utiliser (cependant, le soft ne fonctionne pas sous Windows NT/2000 mais seulement sous 95/98).

Quelques adresses :

http://www.nitestash.com
http://www.levelsix.com/dcdownloads
http://www.codejunkies.com (à surveiller, sait-on jamais)



Le système en marche, avec la main de Chris négligemment posée à côté. Belle composition, non ?

Distributeur : Bigben Interactive
Prix : DC-X4 : 199 F ; DC-X8 : 249 F
Machine : Dreamcast

Ca aura mis le temps, mais la Dreamcast possède elle aussi, désormais, l'outil du parfait tricheur-flemmard, j'ai nommé l'Action Replay. Cette version « up-to-date » (la plus récente, quoi) fonctionne comme celle de la PlayStation : un CD pour booter la console, contenant toute l'interface, et un VMU renfermant les codes et permettant d'y enregistrer de nouveaux. Celui-ci se branche dans le second port de la première manette. Comme d'habitude, la cartouche est déjà bien chargée d'une tonne de codes pour les jeux les plus connus (mais pas le plus récent, dommage). On sélectionne le jeu, puis les codes à activer, on remplace le CD, et hop, on est un Dieu vivant. Un hic cependant, à la différence de la version « lourde » sur PlayStation, pas de câble de liaison vers un PC, qui aurait permis de rechercher ses propres codes. Dommage. En revanche, j'ai testé cet action replay PAL sur une console japonaise NTSC, avec le jeu Soul Calibur en PAL également. Résultat : cet action replay semble permettre de passer des jeux imports ! C'est une bonne nouvelle, non ?

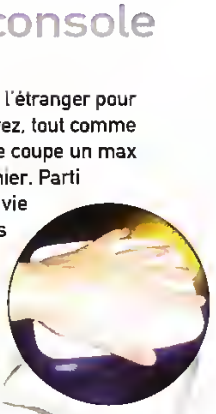






PSone, un amour de console

Je ne sais pas si vous êtes coutumier des voyages à l'étranger pour de longues périodes, mais si c'est le cas, vous devez, tout comme moi, être transi par ces phases durant lesquelles on se coupe un max de la civilisation française. C'était mon cas le mois dernier. Parti pour un mois au Japon, j'ai donc tourné le dos à une vie stable, un foyer solide, une femme aimée et des enfants chéris, pour le pays des poissons crus sur des petits canapés de riz (ne faites pas attention, je fais un concours de clichés). Ici, je peux être n'importe qui, pompier, écrivain, réalisateur, personne ne le saura, je suis un de ces étrangers à la peau blanche, mystérieux et attirants. C'est l'occasion pour moi de vivre des expériences nouvelles, de mettre entre parenthèses sociales le personnage sage et posé que je suis habituellement, pour vivre ce que j'appellerais une histoire d'amour annexe. Ma petite conquête, que j'ai finalement ramenée avec moi en France, est petite, blanche et s'échauffe facilement. Un peu ronde, elle s'accorde parfaitement avec mes mains, et la toucher est un plaisir rare. Légère, peu encombrante et toujours prête à jouer, je suis tombé amoureux de ses formes dès le premier coup d'œil. En fait, je ne sais pas si, plus que ses formes ce n'est pas sa taille qui m'a plu. J'aime les petites choses bien pensées, et c'est tout ce qu'elle est. A la maison, ma grosse grise carrée a bien vieillie, et ma grande noire et bleue est vraiment bien belle, mais bien lourde ; elles ne vont pas être contentes mais qu'importe, ma nouvelle compagne de jeu est vraiment ouverte à tous les produits compatibles Sony.

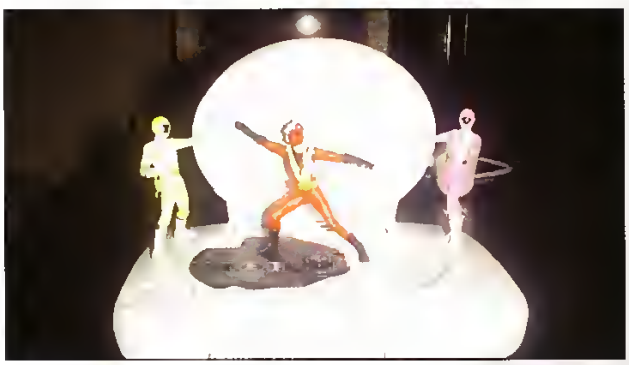




Un design digne de la PC Engine !



Fini le roman de gare, passons à la technique. La PSone est donc un modèle de réussite tant au niveau du design que de la taille. Très petite, elle est en fait de la taille d'un CD, avec 4 centimètres de plus sur les côtés. Pour le prix modique de 14 800 yens (sans la taxe, environ 700 F), vous aurez donc la PSone, un câble vidéo, un transfo et une manette spéciale PSone. Le transfo, c'est une bonne nouvelle, cela signifie qu'ils ont enfin perdu la sale habitude de mettre l'alimentation DANS la structure de la console, ce qui fait chauffer l'engin et oblige l'utilisation des transfos 110/220 V. Dans le cas de la PSone, à la manière des Megadrive et autres 16 bits, même achetées en import, il sera possible de trouver un transformateur universel capable de l'alimenter correctement. Cela évitera les risques de barbecue... Malheureusement, cette extériorisation de l'alim' n'empêche pas la console de chauffer, bien au contraire. Je ne sais pas si c'est parce que cette console est une première série, mais au bout d'une heure, la chaleur de l'engin trouble la sortie vidéo, au point que l'image se met à trembler. Toute petite, la console manque en effet d'aérations, et même si le bloc optique est d'une bonne qualité, le moteur du CD, lui, chauffe énormément. La seule solution est de poser un des coins sur une surface élevée genre K7 vidéo, histoire que l'air circule sous la bête. Pour ce qui est des capacités, il s'agit d'une PlayStation normale, ni plus ni moins, inutile donc de courir chez les escrocs qui vous la vendront 2 000 francs comme un collector. D'une part, ça ne vaut pas le prix, et d'autre part elle sort en France fin septembre au prix de 700 francs. Patience donc.



Joypad mode d'emploi

L'été fut intense ! Une fois tout le monde revenu, la vie à Joypad a repris son cours normal... c'est-à-dire complètement pas normale...



JEUDI 6 JUILLET

>>>>> 14 : 30

Greg arrive à la rédac de Famitsu, pour déjeuner avec Koji. Ce dernier apparaît, dans le pâté, avec ces mots : « Désolé, je viens de me lever ! » ce qui ne manque pas de le surprendre. Plus tard, Aizawa lui expliquera que Famitsu est un endroit merveilleux équipé de douches et de chambres pour les rédac' chefs alors que, généralement, les pigistes qui bossent tard, eux dorment par terre ou sur leur bureau. Greg ne peut s'empêcher de regarder les pigistes avec beaucoup de compassion...

VENDREDI 14 JUILLET

>>>>> 21 : 10

Après s'être battu avec son répondeur pendant plusieurs jours, Greg parvient enfin à joindre Keiko (notre célèbre mannequin) qui s'excuse pour la dernière fois car elle était mal réveillée. Elle lui explique aussi qu'ils ne pourront pas se voir parce qu'elle a des séances photos pour un catalogue de bikinis et qu'elle doit aller à Okinawa (une île japonaise paradisiaque). Greg se demande si Joypad serait prêt à lui payer le voyage, car les lecteurs seraient très contents, assurément.

SAMEDI 15 JUILLET

>>>>> 19 : 45

Greg arrive à Sapporo, début de son grand périple dans tout le Japon. La PS one est, bien entendu, du voyage, elle aussi. Parce qu'au Japon, la pub pour la PsOne présente une jeune fille qui coud un petit sac avec des fleurs pour transporter sa petite console. Greg se fera demander par tous ceux qu'il rencontrera dans le mois s'il a cousu un petit sac pour sa console. Lasse du running gag, il finira par répondre qu'il enveloppe la console dans ses caleçons pour la protéger des chocs, ce qui fait rire les garçons, mais grimacer les filles...

SAMEDI 22 JUILLET

>>>>> 23 : 40

De retour d'une soirée à Tokya, Greg et Arnaud St Martin (confrère de Playmag) se ruent au « Liquid Room » pour une soirée techno super-spéciale, super-inédite et animée par Tak-Q, le compositeur des musiques du jeu Ghost in the Shell sur PlayStation. Dans cette ambiance de folie, un Japonais les aborde et leur demande : « Mais dites-moi, vous n'écrivez pas dans Famitsu tous les deux ? » Les deux en question n'en reviennent pas et passeront une chouette soirée.

LUNDI 24 JUILLET

>>>>> 16 : 34

Traz appelle Greg de France. Après les bla-bla boulot habituels, ils se mettent à parler de Virtua Tennis, auquel tous les testeurs de Joypad n'arrêtent pas de jouer. Greg explique alors à Traz qu'au Japon, les joueurs tuent en arcade, et qu'un champion d'Osaka lui a appris les services à la cuillère imparables. Traz : « Ouah, putain, vas-y, comment tu fais, dis-moi ! Je dirai rien aux autres, ils vont être dégoûtés ! »

MERCREDI 26 JUILLET

>>>>> 13 : 30

Trazom trouve que Ventura, le joueur de Virtua Tennis, ressemble fortement à notre ami Willow. Il ne cesse de le répéter depuis qu'il est revenu de vacances. Le jour de son retour de Corse, Willow fait d'emblée une partie de Virtua Tennis et prend le joueur Ventura en s'écriant, dégoûté : « Put mais qu'est-ce qu'il est moche ce mec ! » Hilarité générale dans la salle de tests : Willow a un point d'interrogation au-dessus de la tête !

SAMEDI 29 JUILLET

>>>>> 19 : 30

Très loin des jeux vidéo, Greg est en vraies vacances à Kyoto et n'a pratiquement pas touché à un jeu depuis quelques jours. Il arrive chez des amis où il trouve, par terre, une PC Engine LT, objet de convoitise de tous les vrais fans de jeux vidéo ! « Euh Sumi-chan, c'est à toi ÇA ? » « Hein, ah oui, c'est un copain qui me l'a prêtée l'an dernier pour que je regarde la télé dans mon lit mais là je m'en sers plus, elle prend la poussière »

>>>>> 19 : 43

Greg parvient enfin à convaincre son amie de téléphoner au propriétaire de la LT, afin de l'acheter, le tout sans casser l'ambiance de la soirée. Résultat des courses : une LT quasi-neuve pour 300 francs environ.

JEUDI 3 AOÛT

>>>>> 17 : 51

Kendy a découvert un nouveau passe-temps : semer la zizanie sur le site de Gilbert Bécaud. Il nous explique qu'il a décidé de confondre Charles Aznavour et ce bon vieux Gilbert alias Mister 100 000 Volts. Alors le voilà parti, nous expliquant qu'il est allé sur le site de Bécaud en écrivant « Charles Aznavour, vous êtes vraiment M. 100 000 Volts ! » Jean, suivant la conversation d'une oreille distraite, lâche son paddle pour nous préciser, sûr de lui : « Meuuh non, M. 100 000 Volts, c'est Gilbert Bécaud ! » Hilarité générale.

VENDREDI 4 AOÛT

>>>>> 20 : 35

Dans un resto italien à Clichy, alors que tout le monde s'est mis d'accord pour commander les apéritifs, Kendy regarde le serveur droit dans les yeux et lui dit, très sérieux : « Bon, je vais commencer par un steak tartare... »

>>>>> 21 : 15

Le serveur revient pour proposer le plat du jour, un Luculus accompagné d'une salade de gambas. Traz : « un Lucky Luke ? » Kendy : « Y a combien de gambas, et elles sont grosses comment ? Non, parce que je suis allé dans un resto, y a pas longtemps, et je n'en ai eu que 8 ! » Le serveur le regarde, désespéré : il y en a 4 dans l'assiette...

MERCREDI 9 AOÛT

>>>>> 10 : 45

Tout à coup, dans le couloir, on entend un gros bruit sourd, comme une masse qui tombe sur le plancher. Puis, deux secondes plus tard, un skate roule, seul, en direction de la salle de tests. Willow est dans les parages et beugle : « Ah la crêêêêêpe d'enfer ! » Trazom dans son bureau : « Ah ah, Willow, ça devait bien t'arriver un jour de te gaufrer comme une vieille bouse, ah ah ! » En fait, il s'agissait de Tintin, notre maquettiste, qui, du haut de son 1,80m et de ses 90 kilos, venait de se prendre une gamelle en skate !

>>>>> 11 : 00

Jean explique à Troz qu'il n'a pas pu tester GTA2 Dreamcast car il n'y avait pas le CD du jeu dans la boîte. Traz ouvre la boîte, et le CD est bien là. Jean : « Mais attends, j'comprends pas, regarde quand j'ai ouvert la boîte... » Traz éclate alors de rire : Jean ouvrait la boîte à l'envers, se retrouvant devant du plastique bleu et rien d'autre.

JEUDI 10 AOÛT

>>>>> 18 : 30

Un éclair gris tombe vers le sol, une tête qui porte des lunettes prend un air hagard et effrayé avant de s'écraser au sol. C'était Golum dans la salle de test : la malédiction du skate avait encore frappé.

VENDREDI 11 AOÛT

>>>>> 15 : 46

Chris : « Je ne sais pas ce que j'ai moi, en ce moment, mais je n'arrive plus à me lever tard. Je me réveille toujours vers midi, midi et demi... »

POUR VOUS DEBLOQUER

DANS UN JEU

Soluces - Astuces - S.O.S pour toutes les consoles !

VOUS INFORMER... ... sur l'actualité des consoles et de leurs jeux.

News, infos et dossiers explicatifs. Les questions à la rédaction.

GAGNER... ... des tas de cadeaux (consoles, jeux, lecteurs DVD...)

Les concours hyper-fastoches accessibles à tous.

RECHERCHER... ... un test, s'informer sur du matos. Compulser les archives de Joypad.

VENDRE OU ACHETER... ... des jeux ou autre chose.

Les petites annonces de Joypad.

VOUS FAIRE DES AMIS... ...dialoguer en direct avec d'autres joueurs et les animateurs,

ou participer aux débats dans les tribunes à thèmes.

3615 Joypad

1,28 F/mn

Astuces, codes, soluces & actualité sur toutes les consoles


RAYMAN 2 SUR
PlayStation
RAYMAN
WWW.RAYMANWORLD.COM
WWW.UBISOFT.FR
Ubi Soft